

Dicionário de Mitologia Germânica

A

Adal (“Descendência”) era um dos filhos de Jarl e Erna.

Aðils era um lendário rei da Suécia. Ele era filho de Ohthere e pertencia ao clã dos Yngling (Scylfing). Aðils havia se casado com Yrsa e foi pai de Sculda. Ele era inimigo de seu tio Onela. Ele também é chamado de Adillus, Aðisl, Athisl e Eadgils.

Afi (“Avô”) era marido de Amma (“Avó”) e padrasto de Karl.

Afliae (“As Poderosas”) eram Matronas adoradas por povos germânicos.

Agnarr (1) era um guerreiro que combateu o rei Hjálrm-Gunnar e venceu graças a Sigrdrífa, embora Óðinn tinha prometido a vitória a Hjálrm-Gunnar. Agnarr era irmão de Auða.

Agnarr (2) era filho do rei Hrauðungr (1) e irmão mais novo de Geirröðr (1).

Agnarr (3) era filho do rei Geirröðr (1) que se opôs ao tratamento que seu pai fazia com Grímnir (Óðinn sob disfarce) e logo depois sucedeu seu pai como soberano.

Agni era filho de Dagr (2). Ele era um poderoso e celebrado homem. Ele era casado com Skjálf (2), que causou sua morte.

Ahineh(i)ae possivelmente eram Deusas germânicas dos rios.

Ahueccaniae (“Espíritos da Água que Profetizam?”) possivelmente eram Deusas germânicas.

Ái (1) (“Bisavô”) era esposo de Edda e padrasto de Þræll.

Ái (2) (“Bisavô”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Oinn.

Alaferhviae possivelmente eram Deusas germânicas das árvores.

Alagabiae (“Mães Doadoras de Tudo?”) eram possivelmente matronas germânicas.

Alaisiagae (“Veneradas?”) são as duas Deusas adoradas pelos Frísios chamadas de Beda e Fimmilena e associadas a Þing. Possivelmente eram Valkyrjur.

Alateivia (“Toda Divina”) era uma Deusa germânica.

Albiahenae eram possivelmente Deusas germânicas.

Alcis (“Templo?”, “Proteção?” ou “Floresta Sagrada?”) é o nome de um par de divindades gêmeas que o historiador romano Tácito diz serem adorados pela tribo germânica Naharvalos. Eles são idênticos com os Dioskuri (Castor e Pollux) dos romanos e os Asvinau dos hindus. O sacerdote desse culto se vestia de mulher. Os irmãos Alcis são representados como jovens.

Aldaföðr (“Pai dos Homens”) é um dos nomes de Óðinn.

Álfablót (“Sacrifício dos Elfos”) era uma um sacrifício feito em honra dos Álfar na época do Outono, quando o gado estava gordo e no tempo da colheita. Conta-se que as casas eram santificadas nessa época. A Kormáks Saga relata que sangue de boi era derramado na colina onde supostamente os Álfar habitavam e a carne do animal era ali ofertada. Esse rito possivelmente está relacionado com a cura e a fertilidade.

Álfar (“Brilhantes?” ou “Alvos?”) é uma raça de seres criada por Óðinn, Vili e Vé a partir do corpo de Ymir. São de dois tipos: os Ljósálfar (“Elfos da Luz”), que são brilhantes e belos

como a Sól e os Dökkálfar (“Elfos Negros”),que são feios e de cor preta como piche.Os Dökkálfar também são conhecidos como Svartálfar (“Elfos Negros”).Os Ljósálfar vivem em Álfheimr (“Terra dos Elfos”) e são governados por Freyr (“Senhor”) e os Dökkálfar vivem em Svartálfheimr,situado abaixo da terra.O Leechbook (BL MS Royal 12 D XVII) relata vários encantamentos para afastar doenças provocadas por Álfar.

Embora a citação dos Álfar seja extensa nas lendas nórdicas,poucos nomes de Álfar são recordados.A Kormáks Saga conta que os Álfar eram invocados para assuntos de cura com um sacrifício de touro sobre um altar de pedra.O povo primeiro matava o touro e jogavam o sangue do animal sobre o altar antes de preparar a carne para o “Álfablót”.O folclore da Escandinávia conta que existe outros tipos de Álfar:os Muntælfen (“Elfos da Montanha”),os Landælf (“Elfos dos Campos”),os Wæterælfen ou Saeælfen (“Elfos das Águas”) e os Wuduælfen (“Elfos das Florestas”).Snorri relaciona os Dökkálfar com os Dvergar (“Anões”).Alguns nomes de Álfar são recordados:

- 01)Dain é o nome de um Álf que aprendeu a arte rúnica.
- 02)Völundr é o “Príncipe dos Álfar” e um excelente ferreiro e caçador.
- 03)Egil possivelmente é um Álf porque é dito ser irmão de Völundr.
- 04)Ívaldi é pai dos Álfar que fizeram Skíðblaðnir,o cabelo de Sif e a Gungnir.
- 05)Slagfið possivelmente é um Álf porque é dito ser irmão de Völundr.
- 06)Þjálfi criado de Þórr é chamado de Álf no poema Þórsdrápa.
- 07)Röskva sendo irmã de Þjálfi possivelmente é uma Álfa.
- 08)Iðunn é filha de Ívaldi.

O poema Völuspá cita dois nomes de Dvergar que possivelmente são relacionados com Álfar:Gandálfr e Vindálfr.

Alfarinn (“Aquele que Viaja Muito”) é o nome de um jötunn.

Álfheimr (“Terra dos Elfos”) é um dos nove mundos onde vivem os Ljósálfar.Álfheimr foi dado a Freyr quando caiu seu primeiro dente.

Álfhildr (“Elfa Guerreira”) era uma das esposas do rei Hjörvarðr (1) e mãe de Heðinn (1).

Álf (1) (“Elfo”) é qualquer um dos Elfos.

Álf (2) (“Elfo”) é o nome de um dvergr.

Álfrigg (“Poderoso Elfo”,“Elfo Rei” ou “Aquele Que Tem Muita Experiência”) é um dos quatro dvergar que fabricaram o colar Brísingamen para Freyja.Os outros são: Dvalinn,Berlingr e Grérr.Esses dvergar,como pagamento,exigiram dormir com Freyja por quatro noites.Freyja consentiu.

Álfröðull (“Glória dos Elfos”) é um dos nomes da Sól.

Alföðr (“Pai de Tudo”) é um dos nomes de Óðinn.

Alhiahenae possivelmente eram Deusas germânicas dos templos ou dos alces.

Áli (1) é um dos nomes de Váli,o filho de Óðinn.

Áli (2) é um dos nomes de Váli,o filho de Loki.

Allgrœn (“Toda Verde”) é o nome do lugar onde Hárbarðr (Óðinn) diz ter estado com o sábio Fjölvarr.

Allmáttki Áss (“Deus Todo-Poderoso”) é o nome de uma divindade que aparece numa formula de juramento que era feita em um anel sob o altar e parece ser referir a Þórr ou Óðinn.Nessa formula Freyr e Njörðr também são invocados: “Possa Freyr e Njörðr e o Deus Todo-Poderoso me ajudar!”Varias teorias já surgiram para tentar identifica-lo:

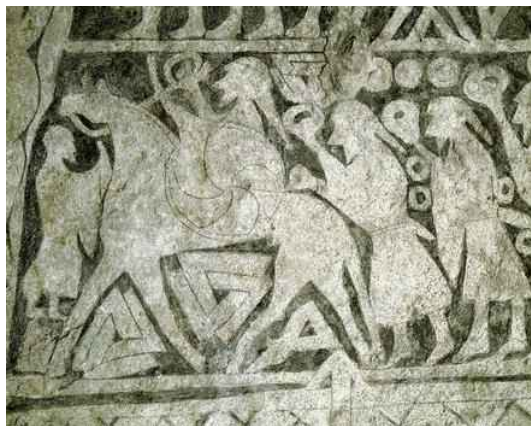
01) Þórr é o Deus mais aceito para essa identificação. Þórr tinha a mais proeminente posição no tempo da colonização da Islândia e o termo Todo-Poderoso se encaixa perfeitamente nele. Adam de Bremen, Saxo Grammaticus e Snorri Sturluson afirmam que Þórr é o mais poderoso dos Deuses. O anel era símbolo de Þórr e relacionado ao seu martelo.

02) Óðinn é o segundo Deus mais aceito para essa identificação. Ele é o mais importante de todos os Deuses Nórdicos, mas seu culto na Islândia era escasso. O que fala a favor dessa identificação é uma passagem numa Saga onde se faziam brindes a Óðinn, Njörðr e Freyr para a vitória, bons anos e paz. O anel era símbolo de Óðinn.

03) Ullr é um dos candidatos a essa identificação pois sabe-se que o anel era sagrado a Ullr e era usado para fazer juramentos, mas seu culto era insignificante, por falta de provas, na Islândia.

04) Týr é um dos Deuses sugeridos para essa identificação, mas ele era pouco conhecido ou venerado na Islândia.

05) O deus dos cristãos também foi sugerido para essa identificação, mas o termo Áss é totalmente pagão e fala contra isso.



Procissão do Anel Sagrado em honra de Óðinn? (Götland, Suécia)

Allvaldi (“Todo-Poderoso”) é o pai de Þjazi, Iðr e Gangr. Ele era conhecido por possuir muitas riquezas.

Allviss (“Todo Sábio”) era um dverg que queria se casar com a filha de Þórr. Quando Þórr soube disso tratou de desfazer o casamento através da astúcia: ele questionou a sabedoria de Allviss até ao amanhecer onde os primeiros raios da Sól o transformou em pedra e assim livrou sua filha do casamento.

Alrekr e Eiríkr eram filhos de Agni e eram excelentes cavaleiros. Eles também eram grandes guerreiros e poderosos.

Alsvatr (“Todo Negro”) é o nome de um jötunn.

Alsviðr (1)/Alsvinn (“Todo Veloz”) é um dos cavalos da Sól. O outro é Árvakr (“O Que Desperta Cedo”). Existem runas gravadas em seu casco.

Alsviðr (2) (“Todo Sábio”) é o nome do jötunn que ensinou as runas para os Jötnar.

Alu (“Cerveja”) é uma palavra que aparece em inscrições rúnicas e parece estar relacionada a algum tipo de bebida ritual.

Alusneihæ possivelmente Deusas germânicas relacionadas com o êxtase.

Alvig é o nome da esposa de Hálfðan (2), o Velho. Ela era filha do rei Eymundr de Hólmgarðr.

Alvitr (“Toda Sábia”) um dos nomes da Valkyrja Hervör, filha do rei Hlöðvér e irmã de Hlaðguð, a Svanhvít (“Cisne Branco”).

Alþjólfir (“Poderoso Ladrão”) é o nome de um dverg.

Áma (“Negra”) é o nome de uma fêmea Troll.

Ambátt (“Serve”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Ambiorenses (“Matronas Adoradas nos Dois Lados do Reno?”) possivelmente eram Deusas germânicas.

Amfratninae possivelmente eram Deusas germânicas da fortuna.

Ámgerðr (“Terra Negra”) é o nome de uma fêmea Troll.

Amma (“Avó”) era esposa de Afi (“Avô”). Com Rígr (Heimdallr) ela gerou Karl.

Ámr (“Negro”) é o nome de um jötunn.

Ámsvartnir (“Todo Negro”) é um lago onde se encontra a ilha Lyngvi. É aqui que Fenrir está preso.

Án/Or/Orinn é o nome de um dverg.

Ánarr/Ónar (“Segundo” ou “Outro”) é o nome do pai da Jörð. Ele foi o segundo marido de Nótt.

Andhrímnir (“Face Fuliginosa”) é o nome do cozinheiro do Valhöll. Ele cozinha o javali Sæhrímnir no caldeirão Eldhrímnir.

Andlangr (“Amplamente Extenso”) é o nome do céu do meio, entre o primeiro que é Himin (“Céu”) e o terceiro que é Viðbláinn (“Amplamente Azul”).

Andrusteihiae possivelmente eram Deusas germânicas.

Andvarafors (“Cachoeira do Espírito Cuidadoso”) é o nome da cachoeira onde Andvari vivia e onde Otr (“Lontra”) costumava apanhar salmão na forma de uma lontra, até ser morto por Loki.

Andvaranautr (“Companheiro do Espírito Cuidadoso”) é o nome do anel que Andvari deu para Loki.

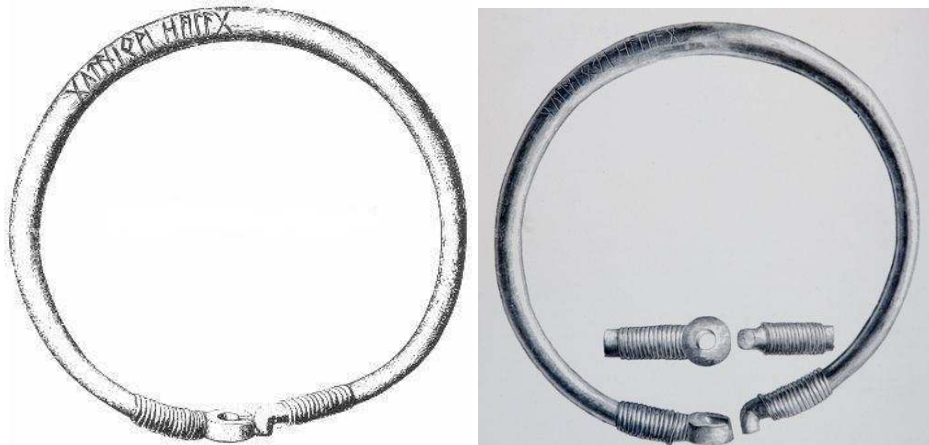
Andvari (“Espírito Cuidadoso”) é o nome do dverg que era dono do anel Andvaranautr. Ele era filho de Óinn. Loki tomou esse anel de Andvari para pagar o resgate de Otr para seu pai Hreiðmarr, porque Loki havia o assassinado enquanto ele comia um salmão em forma de lontra em um rio. Esse anel tinha o poder de aumentar a riqueza. Ele foi a causa da morte de Sigurðr, Gunnar, Atli e muitos outros.

Anel de Pietroassa é uma espécie de colar que foi encontrado em Pietroassa em 1837, na Romênia. A peça é datada entre 250 e 400 d.c.. A origem do colar acredita-se ser romana ou mediterrânea, mas possui uma inscrição rúnica do Velho Futhork, de origem Gótica. Várias traduções são conhecidas:

“Dedicado ao templo dos Godos”

“Consagrado ao Jove (Þórr?) dos Godos”

“Para Ingvi dos Godos, Sagrado”



Anel de Pietroassa (Romênia)

Angantýr (1) (“Amado por Týr?”) era o rival de Óttarr, o amante de Freyja.

Angantýr (2) (“Amado por Týr?”) era o nome do irmão de Hjörvarðr (3) e inimigo de Hjálmar. Ele foi morto por Hjálmar, mas conseguiu mata-lo porque usava a espada Tyrfing.

Angeyja (“Ilha de Cheiro Agradável?”) é uma das nove mães de Heimdallr.

Angrboða (“A Que Traz Tristeza”) é uma gygr que vive em Járnviðr e com Loki gerou o lobo Fenrir, a Serpente Jörmungandr e a gygr Hel.

Animais, Os são muitas vezes associados a uma Divindade. Tácito relata que animais eram sacrificados para Hercules (Donar/Pórr) e Marte (Ziu/Týr). Adam de Bremen menciona o sacrifício de cavalos e cães no templo de Uppsala. A arqueologia também informa que bodes e carneiros eram sacrificados nos barcos sepulcros no período Vendel e cremados na era viking. O papa Gregório menciona o sacrifício de bois entre os Saxões. Ibn Fadlan relata o sacrifício de um cão, de um galo, de galinhas e de vacas no Volga em 921/2 d.c., feito pelos Vikings. Thietmar de Merseburg relata o sacrifício de noventa e nove cavalos e um certo número de cães e galos feitos a cada nove anos, durante o mês de Janeiro, na Dinamarca. Entre os Saxões o javali, o cavalo, o corvo, o veado e o dragão eram animais mais representados na arte.

Óðinn é associado ao lobo, cavalo, corvo, águia e serpente.
Pórr é associado ao bode, urso, boi e a águia.
Frigg é associada ao falcão.
Freyr é associado ao javali, cavalo e veado.
Freyja é associada ao gato, javali e falcão.
Njörðr é associado à gaivota.
Skaði é associada ao lobo e a serpente.
Týr é associado ao lobo.
Gefjon é associada ao boi.
Nerthuz é associada à vaca.
Nornir são associadas ao cisne.
Heimdallr é associado ao carneiro, galo e foca.
Loki é associado à égua, pulga, salmão, falcão e mosca.

Baldr é associado ao cavalo.
Gná é associada ao cavalo.
Æsir e Valkyrjur são associados aos cavalos.



Águias (Götland)



Óðinn e seus animais (Noruega)



Águia (Sutton Hoo)



Óðinn? (Suécia)



Javali (Ilha de Man)

Ánn é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Án, Or ou Orinn.

Annanept(i)ae (“Amigáveis Irmãs?”) possivelmente eram Deusas germânicas.

Annarr/Ánarr (“Segundo”) é um outro nome para o pai de Jörð. Ele também é chamado de Ánarr ou Ónarr.

Anses/Ansís é a forma latina de Æsir. Jordanes relata que eles eram semideuses de quem os Godos eram descendentes.

Arco e flecha, O é um símbolo protetor associado aos Deuses Ullr, Skaði e Váli (1).

Ares é o Deus mencionado por Procopius adorado pelos escandinavos que possivelmente é Týr ou Óðinn.

Arfi (“Herdeiro”) é um dos filhos de Jarl e Erna.

Arinnefja (“Que Cheira a Simples”) é uma das filhas de Þræll e Þír.

Arngrím (“Mascara de Águia?”) era o nome do esposo de Eyfura e pai de doze Berserker chamados Hervarðr, Hjörvarðr, Hrani, Angantýr (2), Bíldr e Búi, Barri e Tóki, Tindr e Tyrfringr e os dois Haddingjar.

Arnhöfði (“Cabeça de Águia”) é um dos nomes de Óðinn.

Árs ok Friðr (“Bons Anos e Paz”) era o brinde feito em honra de Njörðr e Freyr para se ter bons anos e paz durante o Jól/Yule, feito logo depois do brinde til Sigr (“Vitória”) em

honra de Óðinn. Snorri Sturluson afirma na Ynglinga Saga que os três principais festivais eram o til Árs realizado no início do inverno para se ter bons anos e paz, o til Gróðrar realizado no meio do inverno para se ter boas colheitas e o Sigrblót no verão para se comemorar a vitória do verão.

Arvagast(i)ae eram possivelmente Deusas germânicas.

Árvakr (“O Que Desperta Cedo”) é um dos cavalos da Sól, o outro é Alsviðr (1)/Alsvinn (“Todo Poderoso” ou “Todo Veloz”). Na orelha desse cavalo existem runas gravadas.

Árvores, As Tácito e Adam de Bremen nos conta que os germânicos e escandinavos veneravam as árvores e bosques. As Eddas confirmam isso dizendo que os humanos teriam sido criados de árvores a beira mar. O próprio centro do Universo era a árvore gigante Yggdrasill, que unia todos os mundos. Também será Yggdrasill que preservará os humanos antes do Ragnarökr. Óðinn era associado a ritos de enforcamento em árvores, talvez por relembrar o grande auto-sacrifício do Deus em Yggdrasill. Þórr era venerado junto a grandes carvalhos (semelhante aos Deuses indo-europeus: Zeus da Grécia, Júpiter de Roma e Perun dos Eslavos). São Bonifácio cortou o grande carvalho consagrado a Þórr na Alemanha no ano 723 d.c., que ficava em Geismar a norte de Hessen. Tácito relata que existia uma floresta consagrada a Hercules (Donar/Þórr) na Alemanha. Freyr se casou com Gerðr num bosque. O lar de Víðarr ficava numa floresta. O santuário de Nerthuz ficava num bosque. Ao que parece, os vikings acreditavam que honrar seus Deuses perto das árvores, além de lembrar a origem comum também os colocava perto das Divindades. As Sagas narram que as casas dos vikings geralmente tinham uma árvore como coluna mestra, e era dedicada a Þórr. Os Deuses e as Nornir teciam os Destinos humanos ao pé de Yggdrasill. Os Álfar e outros espíritos habitavam as árvores, segundo o folclore escandinavo. As árvores mais importantes dos vikings eram o freixo (associado a Óðinn), o carvalho (associado a Þórr), o teixo (associado a Ullr e talvez a Týr) e a bétula (provavelmente relacionada a Frigg ou Freyja).

Ásabragr (“Chefe dos Deuses”) é um dos nomes de Þórr.

Ásaheimr (“Terra dos Deuses”) é outro nome de Ásgarðr.

Ásaland (“Terra dos Deuses”) é um outro nome de Ásgarðr.

ÁsaÞórr (“Deus Þórr”) é um dos nomes de Þórr.

Ásbrú (“Ponte dos Deuses”) é outro nome para a ponte Bifröst.

Asericinehae eram possivelmente Deusas germânicas.

Ásgarðr (“Terra dos Deuses”) é a residência dos Æsir. No meio de Ásgarðr está Iðavöllr, onde os Deuses se reúnem em assembléias. As Deusas habitam no Vingólf, mas os Deuses possuem muitas acomodações: Þórr habita Þrúðheimr ou Þrúðvangr no salão Bilskirnir, Ullr habita em Ýdalir, Óðinn possui os palácios Valaskjálf onde está o seu alto trono Hliðskjálf e o palácio Glaðsheimr onde fica o Valhöll, Sága habita o palácio Sökkvabekkr, Baldr habita no Breiðablik, Heimdallr habita no Himinbjörg onde esta a ponte Bifröst, Freyja habita Fólkvangr no palácio Sessrúmnir, Forseti habita em Glitnir, Njörðr habita no Nóatún, Viðarr habita em Viði e Frigg habita em Fensalir. Esses lugares são descritos como sendo esplendidos e adornados com ouro e prata.

Áshilda era filha de Eysteinn. Ela se unindo a Svaða, o jötunn, gerou Hrólfr í Bergi.

Askafroa (“Senhora do Freixo”) segundo o folclore sueco é um espírito feminino que vive nos freixos.

Askr (“Freixo”) é o primeiro homem a ser criado pelo os três filhos de Borr, Óðinn, Vili e Vé, juntamente com Embla. Ele e Embla, sua esposa, foram criados a partir de árvores a beira mar.

Áslaug era a filha de Sigurðr Fáfnisbani e de Guðrún.

Ásmegin (“Poder Divino”) é como se chama o poder de Þórr. Muitas vezes, Þórr, aumenta seu poder divino quando ele enfrenta os Jötnar (“Gigantes”).

Ásmóði (“Fúria Divina”) é como se chama a fúria de Þórr.

Áss (“Deus”) é o singular de Æsir (“Deuses”), Þórr é chamado de AsaÞórr ou “Deus Þórr”. No poema rúnico islandês a runa Áss se refere a Óðinn. Uma moeda encontrada na Ucrânia contém a inscrição rúnica Ás Guð (“Deus Áss”), que possivelmente é uma menção a Óðinn.

Ásviðr é o nome de um jötunn que conhecia os mistérios das runas.

Ásynja (“Deusa”) é o singular de Ásynjur (“Deusas”).

Ásynjur (“Deusas”) são as divindades femininas que habitam em Ásgarðr.

Atla (“Terrível”) uma das nove mães de Heimdallr. Ela é listada como uma fêmea Troll.

Atli (1) (“Terrível”) era o nome do esposo de Guðrún. Ele se casou com ela depois da morte de Sigurðr. Ele era filho de Buðli e irmão de Brynhild.

Atli (2) (“Terrível”) é um dos nomes de Þórr.

Atríðr (1) (“Atacante” ou “O Que Avança Cavalcando”) é um dos nomes de Óðinn

Atríðr (2) (“Atacante” ou “O Que Avança Cavalcando”) é um dos nomes de Freyr.

Atvarðr (“Defensor?”) é o nome de um dverg (?).

Auða (“Rica”) era irmã de Agnar (1).

Auðhumla/Auðhumbla (“Rica Vaca Sem Chifres”) é o nome da vaca primordial que alimentou Ymir e encontrou Buri (1) nos blocos de gelo. Ela se alimentava de gelo e sal.

Auðr (“Rico”) é filho de Naglfari e Nótt. Ele parece representar um Deus da riqueza e abundância. Seus meios-irmãos são Jörð (“Terra”) e Dagr (“Dia”).

Audrinehae (“Amigável Poder do Destino?”) era possivelmente uma Deusa germânica.

Auðun (“Rico”) é um dos nomes de Óðinn.

Aufaniae possivelmente era Deusas germânicas ou celtas.

Aurboða (“Aquele Que Traz o Ouro?” ou “Aquele que Traz a Terra?”) é a esposa de Gymir (1) e mãe de Gerðr. Ela é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Aurgelmir (“Rugido Nascido da Terra?”) é um dos nomes de Ymir.

Aurgrímnir (“Máscara de Barro?”) é o nome de um jötunn.

Aurkonungr (“Rei da Terra?” ou “Rico Rei?”) é um dos títulos de Hœnir.

Aurnir/Örnir é um jötunn. Parece ser outro nome de Gangr, o irmão de Þjazi.

Aurvandill/Ēarendel (“Brilhante?”, “Pedra Molhada?” ou “O Vandalino Brilhante?”) era esposo da völva Gróa. Ele foi salvo por Þórr da terra dos Jötnar sendo carregado num cesto, e quando atravessavam o Élivágar, o dedo do pé de Aurvandill congelou e Þórr o quebrou e o atirou ao Céu criando a constelação Aurvandilstá.

Aurvangar (“Barro do Campo”) é o lar dos dvergar que vieram de Svarinshaugr. Aqui surgiu Lofarr. Aurvangar está situado em Jöruvellir.

Aurvangr (“Barro do Campo”) é o nome de um dvergr.

Ausa Vatni (“Borrifar Água”) era uma cerimônia viking feita quando uma criança nascia. O recém nascido era levantado do chão após a mãe dar a luz e colocado nos braços do pai, que fazia o sinal do martelo no recém nascido, invocando a proteção de Þórr. Feito isso a criança era borrifada com água e nomeada. Essa prática aparece na Egils Saga, Skallagrímssonar, Eyrbyggja Saga e no Hávamál (verso 159). Esse rito parece ser mais antigo que o batismo cristão.

Austri (“Leste”) é um dos quatro dvergar que seguram o Céu. Os outros são Vestri (“Oeste”), Norðri (“Norte”) e Suðri (“Sul”).

Austriahenae (“Aqueles do Leste”) eram Deusas germânicas relacionadas com o leste.

B

Baduhenna (“Mulher Guerreira”) é uma Deusa associada à guerra e adorada pelos Frísios. Tácito relata uma floresta sagrada para ela onde novecentos soldados romanos foram mortos.

Báfurr/Bávurr é o nome de um dvergr.

Bakrauf (“Traseira”) é o nome de uma fêmea Troll.

Balderus é a versão latina do nome de Baldr.

Baldr (“Senhor?”) era filho de Óðinn e Frigg, esposo de Nanna e pai de Forseti. Ele é conhecido por sua beleza, gentileza e a luz emanava dele. Os mitos o descrevem com duas personalidades diferentes: Na Edda em Prosa ele é apresentado como o ser mais amado de todos e no Gesta Danorum ele é descrito como um guerreiro. Baldr habita no Breiðablik e o seu navio é Hringhorn. Tendo, certa vez, pesadelos terríveis, Baldr narra o acontecido aos Deuses que procuram protegê-lo. Óðinn consulta uma Völva sobre o destino de Baldr e Frigg consegue a promessa de todas as coisas de que não fariam mal a Baldr. Mas Frigg não se dirige ao visco. Loki disfarçado de velha consegue descobrir a fraqueza de Baldr conversando com Frigg. Ele vai até Höðr, o Deus cego, e o convence a jogar o visco em Baldr. Loki guiando Höðr assassina Baldr. Os Deuses inconformados pedem a Hel que liberte Baldr porque todos as criaturas o amam. Hel diz que só consentiria se ele fosse pranteado por todos os seres, sem exceção. Loki disfarçado de gýgr se recusa e assim impede o regresso de Baldr. O Deus foi queimado em seu navio e pertences e sua esposa não conseguindo suportar a dor morre de tristeza e é cremada junto com o marido. Óðinn deposita o anel Draupnir na pira funerária de Baldr. Segundo Snorri Sturluson, Baldr retornará após o Ragnarökr.

Na versão de Saxo Grammaticus, no Gesta Danorum, Baldr é filho de Óðinn e se apaixona pela filha de Gevarus, Nanna, depois de vê-la se banhando. Mas ela se interessava por Höðr.

Höðr descobre que Baldr deseja se casar com Nanna e também descobre a fraqueza dele. Höðr força Mímir a lhe dar uma espada mágica (a única capaz de matar Baldr) e um anel que aumenta a riqueza. Depois de longas batalhas Höðr consegue matar Baldr. Mas em ambas versões (Snorri e Saxo) um filho de Óðinn nasce para vingar Baldr. Nos poemas Eddicos ele é chamado de Váli e em Saxo de Bous. No Gesta Danorum, Baldr é apresentado

como um ótimo tocador de lira. A morte de Baldr aparece representada em vários bracteates da Escandinávia.



(Beresina)



(Dinamarca)



(Dinamarca)



(Fakse)



(Fyn)



(Viborg)



(Dinamarca)



(Dinamarca)



Baldr ou Jesus? (Gosforth Cross)

***Baldruus** é aparentemente um Deus que aparece numa inscrição latina em Utrecht do terceiro ou quarto século d.c. é associada a Baldr. Porém essa identificação é muito questionável.

Báleygr (“Olho Flamejante”) é um dos nomes de Óðinn.

Bára (“Onda”) é uma das nove filhas de Ægir e Rán. Ela também era chamada de Dröfn.

Barba, A é um símbolo de poder, sabedoria e paternidade e é relacionado aos Deuses Óðinn e Þórr.

Barditus (“As Barbas?”) eram canções feitas pelos Germânicos antes da batalha, afim de anima-los. Acreditavam que de acordo com o som produzido saberiam se a vitória iria favorecer-los ou não. Essas canções parecem terem sido feitas em honra de Hercules (Donar/Þórr), que era o maior de seus heróis. Acredita-se que os Germânicos sopravam as barbas para produzir tal som e invocar a força de Donar (Þórr). Tudo indica que a barba era

um símbolo sagrado de Þórr desde do primeiro século e permaneceu até a era viking. Uma das Sagas relata que Þórr soprava a barba para produzir tempestades.

Bárður é um jötunn que morava numa caverna em Snæfell, com um rancho de filhas. Após sua morte passou a ser conhecido como Snæfell-áss, ou seja, um espírito guardião da região de Snæfell.

Bári é o nome de um dverg.

Barn (“Criança”) era um dos filhos de Jarl e Erna.

Barri (“Cevada”) é o nome do local onde Gerðr prometeu se casar com Freyr.

Baugi era filho de Gillingr e irmão de Suttungr.

Beda (“A Que Comanda?”) é uma Deusa adorada pelos Frísios e associada a Ping (“assembléias”). Ela é uma das duas Alaisiagae (a outra é Fimmilena) que era venerada junto com Marti Thingso (“Týr da Ping”).

Beigudr era um dos Berserker de Hrólfr Kraki.

Beinviðr é o nome de um jötunn.

Beli (“Rugido”) era o jötunn que Freyr matou com um chifre de veado. Acredita-se que ele seja irmão de Gerðr.

Beow/Beaw/Beo/Bedwig (“Cevada”) é uma divindade associada à cevada a agricultura dos Anglos-Saxões. Muitos o comparam com o Escandinavo Byggvir. Beow é muitas vezes chamado de filho de Sceldwas/Scyld. Ele é um dos míticos ancestrais de Voden (Óðinn) na genealogia dos reis Anglos-Saxões.

Beowulf (“Lobo das Abelhas (na verdade um kenning para Urso)”) era um herói Anglo-Saxão que matou o monstro Grendel e sua mãe. Beowulf era filho de Ecgtheow e da filha de Hreðel. Ele era um homem destemido e poderoso e famoso por suas façanhas.

Berchta (“Brilhante”) é uma Deusa germânica associada à tecelagem. Alguns acreditam que ela seja Holda sob diferente nome.

Bergdís (“Senhora da Montanha”) é o nome de uma gýgr.

Bergelmir (“Rugido da Montanha?”) era filho de Þrúðgelmir e neto de Aurgelmir (Ymir). Ele e sua esposa foram os únicos a sobreviver ao dilúvio causado pelo sangue de Ymir quando ele foi morto por Óðinn, Vili e Ve. Bergelmir e sua esposa escaparam navegando um barco e deles vieram a geração dos jötnar.

Bergrisar (“Gigantes da Montanha”) são os gigantes que habitam nas montanhas.

Bergrisi (“Gigante da Montanha”) é o singular de Bergrisar.

Berguiahenae possivelmente eram Deusas germânicas das árvores e montanhas.

Berlingr (“Pequeno Raio”) é um dos quatro dverg que fabricaram o Brísingamen. Os outros são: Álfrigg, Dvalinn e Grérr.

Berserker (“Camisas de Ursos”) eram guerreiros que lutavam com intensa fúria. Sabe-se que não usavam armaduras, eram furiosos como lobos e mordiam seus escudos. Também é dito que eram fortes como ursos ou touros.

Berserkr (“Camisa de Urso”) é o singular de Berserker.



Guerreiro a Cavalos (Suécia)



Guerreiros (Suécia)



Cavaleiro (Norfolk)



Berserkr? (Kent, Inglaterra)



Berserker (Alemanha)



Óðinn? (Suécia)

Bestla (“Aquele Que Tem Melhor Sangue?”, “Cortiça (Casca de Árvore)?” ou “Esposa?”) é filha do jötunn Bölþorn e com Borr teve Óðinn, Vili e Vé. Ela é irmã de Mímir.

Beyla (“Abelha?” ou “Vaca?”) é a servente de Freyr e esposa de Byggvir.

Biflindi (“O Que Agita (a lança?)”) é um dos muitos nomes de Óðinn.

Bifröst (“Caminho Tremulo”) é a ponte que liga Ásgarðr, o reino dos Deuses, com Miðgarðr, o reino dos homens. Essa ponte está localizada em Himinbjörg no reino de Heimdallr. Esse Áss é o guardião dos Deuses e homens. Ele a vigia para que os hrímþursar e bergrisar não a atravessem. A cor vermelha dessa ponte arde como fogo. Bifröst é a melhor das pontes e existem runas gravadas em sua extremidade.

Bífurrr/Bívurrr (“Tremor”) é o nome de um dverggr.

Bil (“Momento”) é filha de Viðfinnr (“Finlandês da Floresta?”) e irmã de Hjúki. Ela e seu irmão foram raptados por Máni, a lua, quando retornavam da fonte Byrgir. Bil é listada como uma Ásynja.

Bidr (“Faca Que Deixa Sangue?”) é o nome de um dverggr.

Bileygr (“O Que Falta um Olho”) é um dos muitos nomes de Óðinn.

Billigr (1) (“Gêmeo”) é um jötunn que tinha uma filha que foi seduzida por Óðinn.

Billigr (2) (“Gêmeo”) é o nome de um dverggr.

Bilröst (“Caminho Momentâneo”) é o outro nome da ponte Bifröst.

Bilskírnir (“Brilho Momentâneo”) é o salão de Þórr em Þrúðvangar. Esse salão contém 540 acomodações.

Björgólfr (“Lobo da Montanha”) é o nome de um jötunn.

Björn (“Urso”) é um dos nomes de Þórr.

Björt (“Brilhante”) é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Bláinn (“Azul”) é um dos nomes de Ymir (?).

Blappvari (“Mastro Tremulo”) é o nome de um jötunn.

Blíð (“Graça”) é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Blíðr (“Gentil”) é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Blíkjandaböl (“Pálido Fardo”) é o nome da paisagem ao redor de Hel.

Blindi (“Cego”) é um dos nomes de Óðinn.

Blóðughadda (“Cabelos Sangrentos”) é uma das nove filhas de Ægir e Rán.

Blóðörn (“Águia Sangrenta”) era um método de tortura e execução que é algumas vezes mencionada nas Sagas. As costelas da vítima eram quebradas da espinha e o pulmão era arrancado fora de modo que se assemelhava com uma águia. Esse tipo de sacrifício humano era dedicado a Óðinn. Muitos estudiosos discutem se essa prática era real ou fictícia.

Blót (“Sacrifício” ou “Banquete Sacrificial”) era o nome do sacrifício realizado pelos escandinavos pagãos em honra dos Deuses Æsir/Vanir, Álfar ou Dísir. Geralmente era servido carne de cavalo, boi ou porco e bebida em profusão. A carne era cozida em grandes caldeirões e o sangue era borrifado sobre as estatuas dos Deuses no templo e nos participantes da solenidade. O sangue era considerado sagrado e continha poderes especiais. A bebida (cerveja ou vinho) era passada às pessoas e abençoada com o sinal do martelo.

Boddi é um dos filhos de Karl e Snör.

Boðn (“Vasilha”) é o nome de um dos três tonéis onde os dvergar Fjalarr e Galarr colocaram o sangue de Kvasir (o Hidromel dos Poetas). Os outros dois são Óðrerir e Són.

Boe é outro nome de Váli, o vingador de Baldr.

Bóndi (“Fazendeiro”) é um dos filhos de Karl e Snör.

Borr/Burr (“Filho”) é filho de Buri (1) e casado com a filha do jötunn Bölpörn, Bestla. Da união de Borr e Bestla nasceram Óðinn, Vili e Vé.

Bous (“Fazendeiro?”) é o nome latino de Váli (1).

Bracteate (“Fino Pedaco de Metal”) é uma pequena medalha (ou moeda) de ouro produzida no Norte da Europa predominantemente durante o Período das Migrações na germânica idade do ferro (incluindo o período Vendel, da Suécia). Acredita-se que eram usadas como amuletos. Provavelmente foram fabricados entre os séculos 5 e 7 d.c.. Alguns desses bracteates parecem representar mitos nórdicos tal como a morte de Baldr, Óðinn em Sleipnir, Þórr, Frigg, Ullr e Týr. Outros bracteates apresentam animais, criaturas míticas, reis germânicos e suásticas. Os Bracteates representando um homem com pássaros, montando um cavalo e com lança geralmente é identificado como Óðinn. Muitos bracteates apresentam inscrições rúnicas. Já foram encontrados mais de 1.200 bracteates.



Óðinn



Óðinn



Þórr



A morte de Baldr



A morte de Baldr



Óðinn



Óðinn



Ullr



Óðinn



Týr e Fenrir

Bragafull/Bragarfull (“Copo do Chefe”) é o nome dado,segundo Snorri,ao brinde usado nos banquetes solenes no qual era bebido depois do brinde dos Deuses e antes do Minni (“Brinde da Lembrança”).

Na Heimkringla relata que o Goði (“Sacerdote”) após santificar todas as taças,o alimento do sacrifício,então primeiro fazia-se o brinde em honra de Óðinn para a vitória,em seguida em honra de Njörðr e Freyr para se ter bons anos e paz,depois era feito o Bragafull e por fim o Minni (“Brinde da Lembrança”) em memória dos amigos que partiram.A Ynglinga Saga relata que o Bragafull era uma enorme tigela onde um homem coletava a bebida com chifre e prometia fazer grandes proezas e depois de feito um juramento solene ele bebia o

chifre. A Fagrskinna faz uma descrição do Bragafull. O primeiro brinde cerimonial era feito pelo maior personagem do clã e depois em honra de Þórr e os outros Deuses. Depois o Bragafull era enchido e trazido para o banquete para se fazer os juramentos. A Hervarar Saga conta que Hjörvarðr (3), filho de Arngrím, dedicou seu Bragafull para Ingibjörg, a princesa da Suécia, prometendo conseguir se casar com ela. É provável que essa prática estivesse relacionada com Bragi (1), o Deus da poesia. Porém Bragi (2) também é um dos nomes de Óðinn.

Bragi (1) (“Poesia” ou “Chefe?”) é o Deus da poesia e esposo de Iðunn. Ele é filho de Óðinn. Bragi é descrito tendo longas barbas e com runas gravadas na língua. Ele é o melhor dos poetas. Bragi junto com Hermóðr recebem os recém chegados no Valhöll. Ele é renomado por sua sabedoria e conhece muito bem a arte poética. Todas as pessoas que superavam as outras nas artes poéticas eram chamadas de Bragr karl (“Poeta”) e Bragr kvinna (“Poetisa”). Loki acusa Bragi de ser covarde e de ser apenas adorno de banco.

Bragi (2) (“Poesia” ou “Chefe?”) é um dos nomes de Óðinn.

Brand é filho de Bældæg e aparece na genealogia dos reis Saxões de Bernícia e Wessex. Ele é neto de Woden.

Brandingi (“Fervente”) é o nome de um jötunn.

Brattskeggr era um dos filhos de Karl e Snör.

Breiðablik (“Amplio Brilho”) é a residência de Baldr em Ásgarðr. É dito que nada impuro pode entrar lá.

Breiðr era um dos filhos de Karl e Snör.

Brimir (“Gigante”) parece ser um nome de um jötunn, talvez Ymir (?). Brimir é dito possuir um salão onde se serve cerveja, chamado Ókólnir. Outra versão diz que Brimir é o nome do salão.

Brísingamen (“Colar Cintilante”) é o colar que os quatro dvergar Álfrigg, Dvalinn (2), Berlingr e Grér doaram a Freyja, em troca de conseguir passar a noite com a Deusa. Esse colar, certa vez, foi roubado por Loki e recuperado por Heimdallr.

Brokkr (“Ferreiro”) é um dvergr irmão de Sindri (2). Foi esses dois dvergar que fabricaram os tesouros: o Mjöllnir, o Draupnir e o Gullinbursti. Brokk havia apostado sua cabeça com Loki para ver quem levaria melhores dádivas para os Æsir. Loki levava a lança Gungnir, o cabelo de Sif e o navio Skíðblaðnir. Os Æsir decidiram que o Mjöllnir era a melhor das armas e Loki iria perder a cabeça. Quando pegaram Loki para decapitá-lo ele disse que eles tinham sua cabeça mas não seu pescoço. Assim os Æsir decidiram costurar sua boca com uma correia chamada Vartari.

Brosingamen é o nome do colar de Freyja em Velho Inglês.

Brúðr (“Noiva”) era uma das filhas de Karl e Snör.

Brünhild é o nome germânico de Brynhild.

Brúni (1)/Brúnn é um dos nomes de Óðinn.

Brúni (2) (“Marrom”) é o nome de um dvergr.

Brýja (“Mulher Troll”) é o nome de uma fêmea Troll.

Brynhild (“Guerreira com Armadura?”) é uma Valkyrja, filha de Buðli. Ela era casada com o rei Gunnar, mas amava desesperadamente Sigurðr. Ela se suicidou quando soube que Sigurd estava morto. Ela também é chamada de Brünhild.

Buðli era o pai da Valkyrja Brynhildr e de Atli (1).

Búi (“Vizinho”) era um dos filhos de Karl e Snör.

Búinn (“Aquele Que Está Sempre Pronto”) é o nome de um dverg.

Bundinskeggi era um dos filhos de Karl e Snör.

Búri (1) (“Pai”) foi encontrado pela vaca primordial Auðhumla no gelo no início dos tempos. No primeiro dia, ela encontrou cabelos; no segundo dia, a cabeça inteira; e no terceiro um homem inteiro. Buri era belo, alto e forte. Ele teve um filho chamado Borr, que se casou com Bestla, que geraram Óðinn, Vili e Vé.

Búri (2) (“Pai”) é o nome de um dverg.

Burinn (“Filho?”) é o nome de um dverg.

Burorina era uma Deusa adorada possivelmente pelos germânicos na Holanda.



Altar da Deusa Burorina (Holanda)

Burr (“Filho”) era o filho mais velho de Jarl e Erna.

Búseyra (“Grandes Orelhas?”) era uma gýgr que foi morta por Þórr.

Byggvir (“Cevada?”) é um dos atendentes de Freyr. Ele é esposo de Beyla.

Býleiptr/Býleistr (“Relâmpago na Tempestade?”) é um dos dois irmãos de Loki, o outro é Helblindi. Aparentemente Byleistr e Helblindi parecem serem nomes de Óðinn.

Bylgja (“Onda”) é uma das nove filhas de Ægir e Rán.

Byrgir (“Escondido”) é o nome da fonte onde Bil e Hjúki estavam quando Máni os raptou.

Bældæg (“Brilho do Dia”) é o filho de Woden, que aparece na genealogia Anglo-Saxônica de Bernícia e Wessex. Ele corresponde ao nórdico Baldr. Ele possuía a terra conhecida como Westphalia.

Bödvar Bjarki é o nome de um herói também conhecido como Biarco. Quando estava na Dinamarca ele matou uma besta que aterrorizava a corte. Alguns pesquisadores acreditam que Bödvar Bjarki e Beowulf sejam o mesmo personagem. Ele era um Berserkr de Hrólfr Kraki.

Böðvildr (“Batalha”) era filha do rei Níðuðr, que Völundr seduziu.

Bölverkr (“O Que Faz Mal”) é o nome que Óðinn usou para obter o hidromel dos jötnar.

Bölþorn (“Espinho Maligno”) é o nome do jötunn pai de Bestla e Mímir.

Bömburr (“Gorduroso”) é o nome de um dverg.

Bönd (“Correntes”) é um título coletivo para se referir aos Deuses.

C

Cabelo,O era o símbolo da Deusa Sif (“Parente”) e representa a colheita e a fertilidade. A importância dos cabelos é tal que Tácito relata que cortar o cabelo de uma mulher entre os germânicos era uma punição por sua traição e adultério. Ele também conta que entre a tribo dos Catos os adolescentes só podiam cortar o cabelo após ter abatido um inimigo em batalha. Os Suevos faziam tranças nos cabelos e os atava com um nó.

Caçada Selvagem é a caçada sobrenatural que Óðinn faz quando cavalga nos céus com sua corte de mortos produzindo tormentas. Ele aparece às vezes acompanhado de seus lobos e corvos. Acredita-se que Óðinn realizava essa tarefa durante o Jól.

Carro,O é o símbolo dos Deuses Þórr, Freyr, Óðinn e Nerthuz.

01) Þórr viaja pelo Céu em um carro puxado por bodes e produz o trovão quando o faz correr. Conta-se que as montanhas desmoronavam quando o Deus passava por elas. A runa Raido/Reiðr é associada ao carro e ao trovão.

02) Freyr é chamado de Deus do carro e os vikings usavam a imagem desse Deus para fertilizar o solo.

03) Óðinn é chamado de Deus do Carro nos kenningar, pois era o Senhor da guerra.

04) Nerthuz é a Deusa do carro entre os germânicos. O sacerdote da Deusa usava uma imagem dela sobre um carro e passava entre o povo. Conta-se que guerras eram deixadas de lado quando a imagem da Deusa estava próxima.

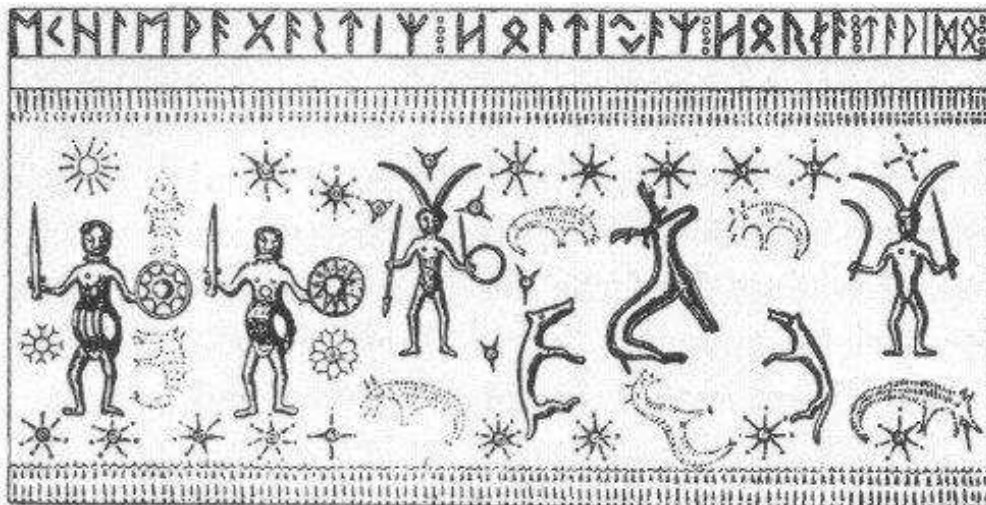
Casere é filho de Woden e aparece na genealogia dos reis Saxões de Eastanglia.

Chandrumanehae possivelmente eram Deusas germânicas.

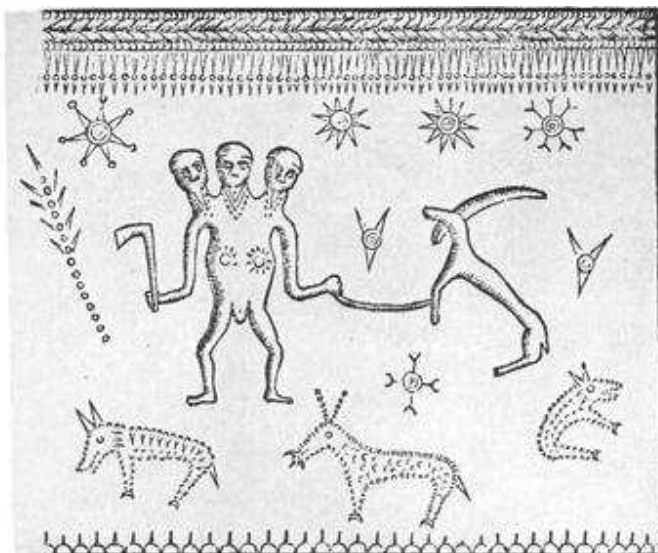
Chave,A é um símbolo que representa o lar e é associado a Freyja e Frigg.

Chuchen(eh)ae eram possivelmente Deusas germânicas de Kuchenheim.

Cifres de Gallehus,Os Embora muitos estudiosos acreditem que os chifres dourados de Gallehus sejam de origem celta, uma inscrição rúnica prova que é de origem nórdica. Os chifres foram encontrados no Norte de Slesvig (ou Schleswig) na Dinamarca e acredita-se serem do quinto século. Um deles foi encontrado em 20 de julho de 1639 e o outro em 21 de abril de 1734. O chifre tem uma inscrição com o velho futhorc que se lê: ek hlewagastiz holtijaz horna tawidō, que se traduz: “Eu, o famoso convidado, do filho de Holt fiz o chifre” ou “Eu Hlewagastiz filho de Holt fiz o chifre”. Em 4 de maio de 1802 os chifres foram roubados e derretidos, hoje existem cópias deles e alguns desenhos. Nesses chifres há algumas referências a mitos nórdicos. Num deles podemos ver um homem com uma mão que deve ser uma representação de Týr, uma Valkyrja e também um homem com um arco seguido por algo que parece ser um espírito e deve tratar-se da morte de Baldr, além de várias criaturas meio-homem meio-animal. No outro, vemos guerreiros no que parece ser uma dança ritual e portando elmos com chifres. Nesse mesmo chifre, existe um homem de três cabeças segurando um machado e um bode, que muitos estudiosos acreditam ser uma representação de Þórr. Talvez essa figura represente Þórr, Þjálfi e Loki, quando foram para Útgardr. O Skáldskaparmál relata que Loki ficou segurando o cinto de Þórr, nas costas, quando o Deus foi visitar Geirröðr (2). O poema Þórdrápa também afirma que Þórr carregou Þjálfi nas costas quando atravessou o rio que leva a terra de Geirröðr (2).



Animais representados junto com Homens (ou Deuses?)



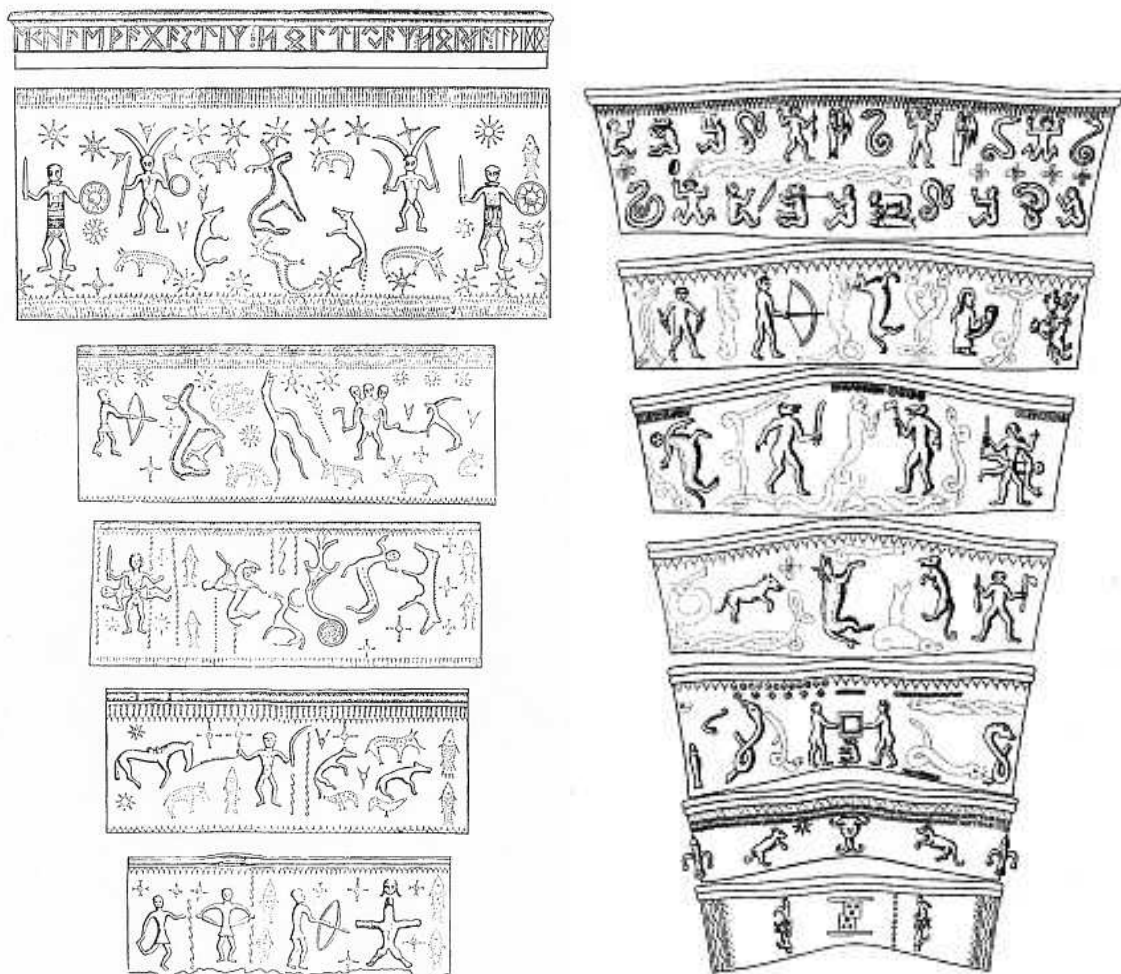
Pórr com Þjálfi e Loki?



Týr?



Inscrição do Chifre de Gallehus



Detalhe dos dois chifres de Gallehus

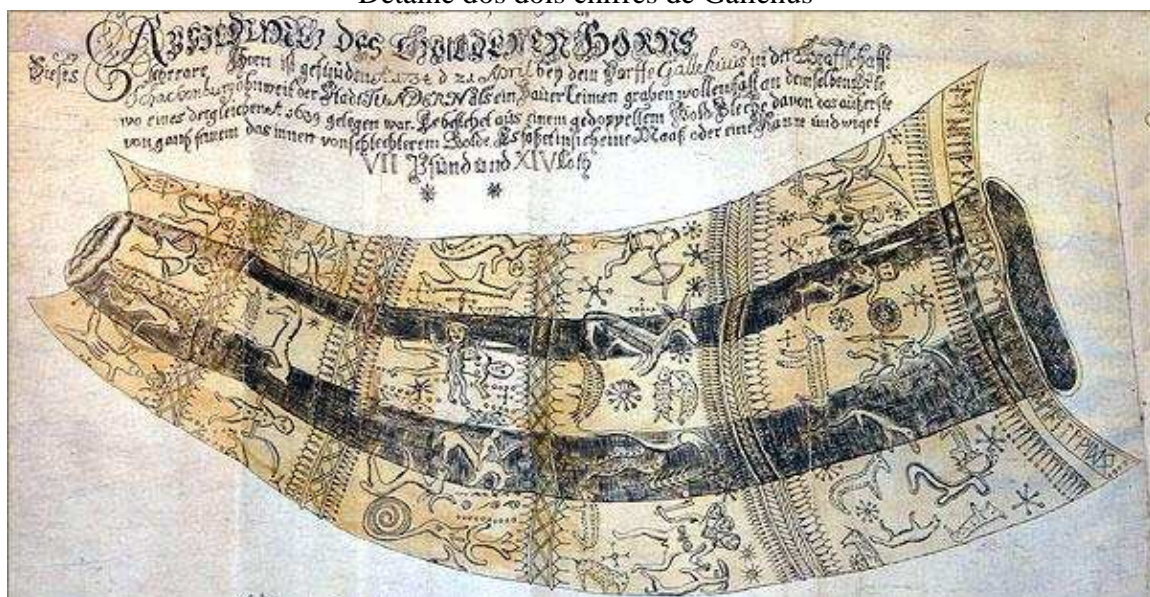


Ilustração feita em 1734

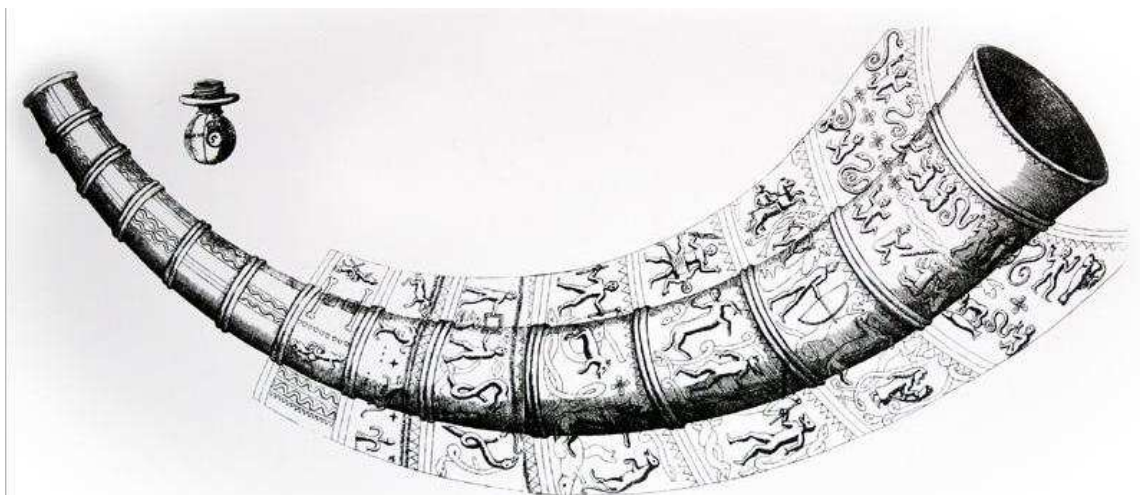


Ilustração feita em 1641

Ciza (“Deusa?”) era a Deusa adorada na capital de Augsburg (Ciesburg), que foi fundada pela tribo dos Suevos como defesa contra incursões romanas. Essa Ciza (ou Zisa) originalmente poderia ter sido a consorte de Ziu (Tiwaz).

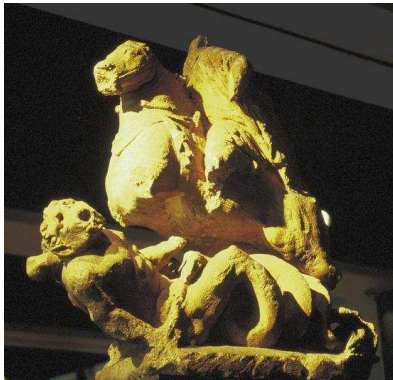
Codex Regius/Konungsbók (“Livro do Rei”) é o nome de alguns manuscritos escandinavos onde está preservada uma versão da Edda Poética (GKS 2365 4to), que contém histórias dos Deuses e heróis e uma versão da Edda em Prosa (GKS 2367 4to), de Snorri Sturluson. Acredita-se que o Codex Regius GKS 2365 4to foi redigido ao redor de 1270. Esse manuscrito contém 45 folhas, mas originalmente continha 53 folhas, porém 8 folhas se perderam. Nada se sabia sobre ele até 1643 quando chegou em posse de Brynjólfur Sveinsson, o bispo de Skálholt. Ele doou como presente ao rei Frederick III da Dinamarca em 1662. Esse manuscrito foi mantido na Livraria Real da Dinamarca até 1971, quando depois foi devolvido para Reykjavík. Hoje ele é guardado no Instituto Árni Magnússon. O manuscrito GKS 2367 4to possui 55 folhas que são datadas do início século 14. Esse manuscrito também foi dado ao rei Frederick III pelo bispo Brynjólfur e em 1985 retornou para a Islândia. Esse manuscrito está preservado no Instituto Árni Magnússon.

Cofgodas (“Deuses do Lar”) eram Deuses do lar Anglo-Saxões muito semelhantes aos Penates Romanos e aos Kobolds Germânicos. Sugere-se que sejam divindades menores associadas aos cultos dos ancestrais e ao lar.

Coifi/Cofi era o alto sacerdote dos Deuses pagãos do templo de Goodmanham na Northumbria em 627, segundo Bede, o Venerável. Ele destruiu o seu próprio templo e se converteu ao cristianismo.

Colar, O é o símbolo das Deusas Freyja e Gefjon e representa o poder feminino.

Colunas de Júpiter na Germânia romana eram um objeto de culto que consistia de um pedestal com quatro Deuses e a figura de Júpiter no topo aparecia cavalcando sobre um gigante. Essas colunas são datadas dos séculos 2 e 3 d.c. e foram encontrados mais de oitocentos fragmentos. Muitos pesquisadores associam essas colunas com o Irminsul (“Grande Pilar”) dos Saxões, enquanto outros associam com as colunas de Hercules (Pórr) que Tácito afirmava existir na Germânia. As Sagas Nórdicas relatam que as colunas mestras das casas eram sagradas a Pórr. Júpiter foi identificado com Donar/Pórr por Saxo Grammaticus, Adam de Bremen e Ælfric de Eynsham. É possível que essas Colunas fossem usadas como objeto de culto pelos Celtas e Romanos e não pelos Germânicos.



As Colunas de Júpiter (Alemanha)

Cores, As alguns Deuses Nórdicos são associados com as cores porque refletem ao seu poder ou seu caráter. Os poemas mitológicos e as Sagas registram algumas cores relacionadas com os Deuses.

01) Óðinn - cor azul-escuro, representa o Universo e a morte.

02) Þórr - cor vermelha, representa o fogo, a ação, o dinamismo, a atividade, a força, a conquista e o sangue.

03) Baldr e Heimdallr - cor branca, representa a pureza, a inocência, a sinceridade, a verdade e a paz.

04) Sif, Iðunn, Freyr, Freyja, Fulla, Forseti e Frigg - cor dourada (ou amarela), representa a colheita, a juventude, a prosperidade material e a nobreza.

05) Jörð - cor verde, representa a harmonia, a natureza, a fertilidade e o crescimento.

06) Hel - cor vermelha e azul representa um cadáver em decomposição.

Týr pode ser associado à cor vermelha porque ele era relacionado ao planeta Marte, cuja cor é vermelha. Njörðr e Víðarr podem ser associados à cor verde. Njörðr é o Deus que doa prosperidade a terra e Víðarr habita em Víði onde cresce a vegetação verde.

Ullr e Skaði podem ser associados à cor branca porque também simboliza a neve. Frigg também pode ser associada à cor branca, já que no folclore a Deusa fia as nuvens.

Criação, A é a origem das coisas na visão dos escandinavos. Segundo as Eddas no princípio havia a terra do fogo no sul chamada de Múspellsheimr (“Mundo da Destruição?”) e a terra do gelo no norte chamada de Niflheimr (“Mundo das Névoas”). No meio entre essas duas terras ficava o Ginnungagap (“Abismo Sem Forma” ou “Mágicos Poderes Que Preenchem O Espaço”). Com o passar do tempo os rios gelados de Niflheimr conhecidos como Élivágar (“Ondas Geladas” ou “Onze Ondas”), que fluíam da fonte Hvergelmir (“Caldeirão Rugidor”), correram até o Ginnungagap e foi se acumulando em camadas de gelo uma sobre as outras. Do sul soprou vento quente sobre o Ginnungagap e surgiram os meios para que a vida surgisse. Assim nasceu Ymir (“Gemido” ou “Duplo”), o jötunn (“gigante”) de gelo, que tinha a aparência humana e era de índole maligna. Logo surgiu a vaca Auðhumla (“Rica Vaca Sem Chifres”) que alimentou Ymir com quatro torrentes de leite. Auðhumla se alimentava lambendo o gelo e retirava o sal e assim fazendo logo no primeiro dia, antes do entardecer, ela encontrou cabelos, no segundo dia uma cabeça humana e no terceiro dia ela encontrou um ser chamado Búri (1) (“Pai”). Ele era belo, alto e forte. Quando Ymir dormiu seu corpo começou a suar e de seu braço esquerdo surgiu um par de Jötnar e de seus pés unidos nasceu um outro filho. Búri (1) teve um filho chamado

Borr (“Filho”) que se casou com Bestla (“Aquele Que Tem Melhor Sangue?”, “Cortiça (Casca de Árvore)?” ou “Esposa?”), a filha do jötunn Bölþorn (“Espinheiro Maligno”). Dessa união nasceram os primeiros Æsir (“Deuses”): Óðinn (“Fúria Inspiradora” ou “Êxtase”), Vili (“Vontade” ou “Desejo”) e Vé (“Santuário” ou “Sagrado”). Esses três Deuses mataram Ymir e o jogaram no meio do Ginnungagap. O sangue do jötunn afogou todos os Jötnar (“Gigantes”) e Hrímpursar (“Gigantes de Gelo”), exceto Bergelmir (“Rugido da Montanha”) e sua esposa que conseguiram escapar navegando um barco e deles nasceram a segunda geração dos Hrímpursar. Os Deuses deram, depois, terras para as famílias dos Jötnar povoar. Os três Deuses irmãos fizeram a Terra da carne de Ymir; o mar e os lagos de seu sangue; as árvores de seus cabelos; as montanhas de seus ossos; as pedras e as rochas de seus dentes; as nuvens de seu cérebro; o Céu de seu crânio e Miðgarðr (“Terra do Meio”) de sua sobranalha. Óðinn unindo-se a Terra gerou o primeiro de seus filhos, o poderoso Þórr (“Trovão”). Óðinn mais tarde se casou com a Deusa Frigg (“Bem Amada” ou “Mulher”). Óðinn também se uniu a várias outras Gygjur (“Gigantes”) e gerou muitos filhos poderosos. Loki (“O Que Atrai”, “O Que Fecha?” ou “Fogo?”) faz um pacto de irmandade com Óðinn. O crânio de Ymir era sustentado por quatro Dvergjar (“Anões”) chamados Austri (“Leste”), Vestri (“Oeste”), Norðri (“Norte”) e Suðri (“Sul”) colocados ali pelos três Deuses irmãos. Óðinn, Vili e Vé pegaram faíscas e brasas ardentes do Múspellsheimr e colocaram no meio do Ginnungagap para iluminar o Céu e a Terra. Assim nasceram os astros e os planetas. Os Deuses decidiram criar os Dvergjar do corpo de Ymir. Nesse tempo eles eram apenas larvas. Móðsognir (“Cansado” ou “Sem Poder”) e Durinn (“Sonolento”) foram os primeiros Dvergjar a serem criados. Andando junto à praia os três Deuses encontraram duas árvores. Eles as apanharam e criaram o primeiro casal humano. Óðinn deu o espírito e a vida, Vili deu o entendimento e o poder de se mover e Vé deu a fala, a forma, a audição e a visão. O homem se chamou Askr (“Freixo”) e a mulher Embla (“Olmo?” ou “Videira?”) e eles foram determinados a viver em Miðgarðr. Os três Deuses lhes deram roupas. Deles surgiram a humanidade. Heimdallr (“Brilho do Mundo?” ou “Arco do Mundo?”) disfarçado de Rígr (“Rei”) desceu a terra e criou a sociedade humana gerando os filhos Jarl (“Nobre”), Karl (“Homem”) e Þræll (“Escravo”). Óðinn pegou Nótt (“Noite”), a filha do jötunn Nörfi (2) e Dagr (1) (“Dia”), filho dela com Delligr (“Amanhecer”) e os colocou no Céu. Nótt é conduzida pelo cavalo Hrímfaxi (“Juba Gelada”) e traz a noite, Dagr (1) é conduzido pelo cavalo Skinfaxi (“Juba Brilhante”) e traz o dia. Um homem chamado Mundilfœri (“Rotação?”) se orgulhava da beleza de seus filhos e chamou a menina de Sól (“Sol”) e o rapaz de Máni (“Lua”). Isso enfureceu os Deuses que ficaram furiosos com a arrogância de Mundilfœri. Eles resolveram pegar os dois e os colocou para puxarem o astro solar e o astro lunar que haviam sido criados das fagulhas de Múspellsheimr. A Sól é conduzida pelos cavalos Árvakr (“O Que Desperta Cedo”) e Alsviðr (“Todo Veloz”). Nas costas desses cavalos os Deuses colocaram dois foles chamados de Ísarkol (“Ferro Gelado”) para refresca-los. Logo que a Sól se atirou do sul a vegetação na terra começou a crescer. Máni governa as fases da lua. Ele raptou duas crianças da terra chamadas de Bil (“Momento”) e Hjúki, quando elas estavam voltando da fonte Byrgir (“Escondido”). Essas crianças traziam em seus ombros o balde Sægr (“Ruído” ou “Mar”) e a vara Simul (1) (“Rena Fêmea”). Bil e Hjúki eram filhos de Viðfinnr (“Finlandês da Floresta?”). Essas crianças podem ser vistas da terra. A Sól é perseguida pelo lobo Sköll (“Zombaria”) e Máni é perseguido pelo lobo Hati (“Ódio”). O Sumar (“Verão”) é responsável pelo verão e Vetr (“Inverno”) é o responsável pelo inverno. Os Deuses criaram a ponte Bifröst (“Caminho Tremulo”) para se comunicarem com a terra e colocaram o Deus Heimdallr para vigia-la. Os

Deuses criaram templos e altares para eles próprios em Iðavöllr (“Planície Que Sempre Se Renova”) e criaram várias ferramentas. Para as Deusas eles edificaram um templo chamado Vingólf (“Amigável Pavimento”). Gullveig (“Licor de Ouro” ou “Sede de Ouro”) aparece no Valhöll (“Salão Dos Caídos Em Batalha”) e foi espetada com lanças no salão de Óðinn e queimada três vezes, mas ela renasceu três vezes. Ela recebeu o nome de Heiðr (“Brilhante”). Ela era uma profetisa versada em mágica e seiðr. Os Vanir (“Ganho?” ou “Luxúria?”) não gostou do modo que Gullveig foi tratada pelos Æsir. Os Deuses se reuniram para decidir se pagavam tributo ou se deveriam unir os dois grupos. Óðinn atirou sua lança na hoste iniciando assim a primeira guerra do mundo. Os Vanir conseguem quebrar a muralha dos Deuses. Após longas guerras eles resolvem se reconciliar. Todos os Deuses cuspiram numa tigela dando origem a Kvásir (“Fermento” ou “Espremido?”), o ser que sabia responder qualquer coisa. Os Deuses também resolvem trocar reféns. Os Æsir enviaram Mímir (“Memória?” ou “Sábio?”) e Hœnir (“Galo?”, “Movimento?” ou “O Que Atrai?”) para os Vanir, que em troca enviaram Njörðr (“Poder do Crescimento?”, “Úmido?”, “Dança?” ou “Água?”) com Freyr (“Senhor”) e Freyja (“Senhora”). Os Vanir suspeitando da inteligência de Hœnir resolvem decapitar Mímir e enviam a cabeça dele para Óðinn. O Deus resolve preservar a cabeça com encantos e ervas e assim ele poderia usar exclusivamente a sabedoria de Mímir. Óðinn faz de Njörðr e seus filhos grandes sacerdotes dos Deuses. Freyr recebeu Álfheimr (“Terra dos Elfos”) como dádiva do dente. Freyja se tornou amante de Óðinn.

Óðinn designou Deuses para que junto dele decidissem como Iðavöllr deveria ser governado. Os Deuses possuem várias moradas. Óðinn habita em Gláðsheimr (“Terra da Alegria”), onde está localizado o Valhöll e em Valaskjálf (“Assento dos Mortos”), onde está localizado o alto trono chamado Hliðskjálf (“Assento da Montanha”), de onde o Deus pode ver o mundo inteiro. Þórr habita em Þrúðheimr (“Mundo do Poder”), Baldr (“Senhor?”) habita em Breiðablik (“Amplio Brilho”), Njörðr habita em Nóatún (“Recinto dos Navios” ou “Cidade dos Navios”), Freyr habita em Álfheimr, Heimdallr habita em Himinbjörg (“Montanha Celeste”), Víðarr (“Amplio Governante?”) habita em Viði (“Floresta”), Ullr (“Resplendor”) habita em Ýdalir (“Vale dos Teixos”), Forseti (“O Que Preside”) habita em Glitnir (“Brilhante”), Frigg habita em Fensalir (“Salão Pantanoso”), Freyja habita em Fólkvangr (“Campo dos Guerreiros” ou “Campo dos Povos”), Sága (“Narrar”, “Saga” ou “Conto”) habita em Sökkvabekkr (“Correnteza Profunda”), Eir (“Paz” ou “Misericórdia”) habita em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”) e Skaði (“Perjúrio”) preferiu habitar no antigo lar de seu pai Þjazi que era conhecido como Þrymheimr (“Lar do Ruído”) e ficava em Jötunheimr (“Terra dos Gigantes”). Todos os utensílios domésticos e mobília dos Deuses eram de ouro. Essa idade era conhecida como idade do ouro. Eles alegremente jogavam em tabuletas e nem sentiam a falta de ouro até que vieram as três donzelas Pursar (“Gigantes”).

Loki resolve cortar os cabelos dourados de Sif (“Parente”) por malícia e quando Þórr descobre o acontecido ameaça quebrar todos os ossos de Loki. Então Loki promete a Þórr restaurar os cabelos de Sif. Ele vai até aos filhos de Ívaldi (“Poderoso”) que acabam fazendo novos cabelos para Sif de puro ouro, o navio Skíðblaðnir (“Lâmina de Madeira”) e a lança Gungnir (“Tremor Violento?”, “Oscilação?” ou “A Que Enfraquece?”). Loki aposta sua cabeça com os Dverggar Brokkr (“Ferreiro”) e Sindri (2) (“Faísca” ou “Ferreiro”) de que eles não conseguiriam fazer tesouros de igual prestígio. Brokkr e Sindri (2) foram para a forja e criaram o javali de ouro Gullinbursti (“Cerdas de Ouro”), o anel de ouro Draupnir (1) (“O Que Goteja”) e o martelo de ferro chamado Mjöllnir (“Esmagador?” ou “Relâmpago?”), enquanto Loki tentava atrapa-las transformado em mosca e os picava

sem parar. Loki e os Dverggar vão até os Deuses para que eles decidam quais dos tesouros eram os melhores. Óðinn, Þórr e Freyr decidiram que o martelo era o melhor tesouro, pois servia de proteção contra os Jötnar. Gungnir e Draupnir foram dados a Óðinn. Skíðblaðnir e Gullinbursti foram dados a Freyr. Os cabelos de ouro foram dados a Sif e o martelo Mjöllnir foi dado a Þórr. Loki perdeu a aposta e ia ser decapitado, mas ele foge com a ajuda de seus sapatos mágicos. Os Dverggar pedem a Þórr para pegar-lo e o trazer de volta. Þórr assim o faz. Quando o dverggar ia cortar a cabeça de Loki, o ardiloso Deus disse que ele podia ter sua cabeça mas não seu pescoço. Então o dverggar com a ajuda de seu irmão pegou uma correia e uma faca e fez um buraco nos lábios de Loki e a costurou. A correia a qual foi costurada na boca de Loki era chamada Vartari (“Correia”).

Kvásir depois foi morto por Dverggar, que criaram uma bebida mágica feita de sangue e mel. Essa bebida foi parar em posse de um jötunn e Óðinn resolve resgata-la para uso dos Deuses. Ajudado por outro jötunn, Óðinn consegue a bebida preciosa. Um construtor aparece para construir uma nova muralha e uma fortaleza para os Deuses, mas em troca queria como pagamento Freyja, a Sól e Máni. Os Deuses concordam com o pedido. Mas graças a Loki o construtor conseguiu a ajuda de seu cavalo Svadilfari (“Aquele Que Fez Uma Jornada Infeliz”). Os Deuses fazem juramentos solenes e prometem ao construtor segurança em caso de Þórr aparecer. Porém o trabalho teria que ser terminado antes do verão, ou seja, o trabalho deveria ser feito durante o inverno e se o trabalho não fosse terminado o construtor deveria desistir do pagamento. Quando o construtor começou a trabalhar ele deixou seu cavalo Svadilfari fazer quase todo o trabalho. Isso assustou os Deuses. Perto do fim do inverno a fortaleza estava quase completa e era alta e forte. Faltando três dias para a chegada do verão à única coisa que faltava era o portão da fortaleza. Os Deuses se reuniram para discutir se deveriam pagar o preço estipulado pelo construtor. Quando descobriram que tinha sido Loki a lhes dar o conselho para dar Freyja junto com a Sól e Máni para o construtor, os Deuses pegaram Loki e o ameaçaram com a morte. Loki para resgatar sua vida promete dar um jeito de impedir o construtor de completar seu trabalho. Quando o construtor foi fazer seu trabalho costureiro, Loki transformado em égua apareceu na frente de Svadilfari e começou a relinchar. Svadilfari excitado estourou as rédeas e começou a correr atrás da égua, que havia corrido para a floresta. O construtor foi obrigado a correr atrás do seu cavalo. Assim a noite toda foi perdida. Quando o construtor viu que não ia conseguir terminar seu trabalho e não ia receber o seu pagamento ele ficou furioso. Os Deuses vendo que na verdade era um Bergisi (“Gigante da Montanha”), chamaram por Þórr, que imediatamente apareceu para ajuda-los. Þórr esmagou a cabeça do Bergisi com o seu martelo e o enviou para Niflhel (“Névoas de Hel”). Loki depois deu a luz a um potro cinzento de oito patas. Ele deu esse cavalo para Óðinn.

Os Deuses tomam conhecimento dos três filhos de Loki e Angrboða (“A Que Traz Tristeza”). Óðinn manda busca-los. Óðinn atira Jörmungandr (“Grande Vara” ou “Grande Monstro”) no oceano e Hel (2) (“Morte” ou “Escondida”?) foi apontada para governar o Niflhel. O lobo Fenrir (“O Que Habita o Pântano”) foi aprisionado na ilha Lyngvi (2) (“Lugar Coberto Com Arbusto Silvestre”) no lago Ámsvartnir (“Todo Negro”) graças à coragem de Týr. O lobo após conseguir quebrar duas correntes depois de ser desafiado pelos Æsir começou a desconfiar de suas intenções. Na terceira vez uma corrente mágica foi encomendada dos Dverggar e foi chamada de Gleipnir (“Aberta”). Fenrir desconfiado da aparência da corrente, só consentiu em ser amarrado se um Deus colocasse a mão em sua boca como garantia e Týr aceitou. Quando os Deuses terminaram de amarrar Fenrir, o lobo percebeu que não podia romper a corrente e assim cortou fora a mão de Týr. Os Deuses

colocaram uma espada na boca de Fenrir e isso fez com que o lobo babasse e desse modo surgiu o rio Ván (“Expectativa”).

Yggdrasill (“Cavalo do Terrível”), a Árvore-Mundo, cresceu de três raízes conhecidas que são regadas por três fontes. Na fonte Hvergelmir, que está localizada em Niflheimr, o dragão Níðhöggr (“Mordedor Terrível”) rói a raiz junto com muitas outras serpentes; na fonte de Mímir, que está localizada em Jötunheimr (“Terra dos Gigantes”), está guardada toda a sabedoria e entendimento e a fonte de Urðr que está no Céu entre os Æsir é guardada pelas três Nornir (“Mistério?” ou “Barbante (fio da vida)?”), as senhoras dos destinos dos homens. Óðinn foi até Mímir tentar beber dessa fonte, mas só conseguiu beber de suas águas sacrificando um de seus olhos. Os Deuses vão até a fonte de Urðr cavalcando cavalos para decidirem seus tribunais de justiça. Apenas Þórr deve atravessar alguns rios quando vai até Yggdrasill, na fonte de Urðr, para julgar. As Nornir e os Deuses decidem os destinos dos homens. As águas da fonte de Urðr eram sagradas e tudo que a tocava ficava branco. Além das três Nornir Urðr (“Destino”), Verðandi (“O Que Deve Ser”) e Skuld (“Débito”) há ainda outras que são filhas dos Æsir, dos Álfar (“Elfos”) e outras que são filhas dos Dvergar. Þórr é dito ser pai de nove Nornir e o dvergr Dvalinn (2) (“Atraso”) é pai de algumas também. Essas Nornir se divide em dois grupos: as benéficas e as maléficas. Em Yggdrasill correm muitos animais. Óðinn manteve a ordem e Þórr protegia o Universo dos Jötnar. O poema Wessobrunner Gebet datado de 790 que descreve a Criação é incrivelmente parecido, em partes, com o poema Völuspá.

D

Dagr (1) (“Dia”) é filho de Dellingr (“Amanhecer”) e Nótt (“Noite”). Dagr é belo e brilhante. Óðinn o colocou no Céu para puxar o cavalo Skinfaxi, para trazer o dia para a humanidade.

Dagr (2) (“Dia”) era filho de Dyggvi. Ele era tão sábio que entendia a língua dos pássaros.

Dagr (3) (“Dia”) de quem os Döglings eram descendentes era filho de Hálfðan (2), o Velho.

Dáinn (1) (“Morto”) é o nome do Álfar que aprendeu a sabedoria das runas.

Dáinn (2) (“Morto”) é o nome do dvergr que junto com Nabbi fabricaram o javali de Freyja, Hildisvíni.

Dáinn (3) (“Morto”) é um dos quatro veados que mordem as folhas do freixo Yggdrasill. Os outros são Dvalinn, Duneyrr e Duraþrór.

Dáinsleif é o nome da espada forjada por dvergar, que nunca falhava e causava a morte por envenenamento. Essa espada pertencia a Högni (2).

Dellingr (“Amanhecer”) é da raça Æsir e pai de Dagr (1) (“Dia”). Ele foi o terceiro marido de Nótt (“Noite”).

Díar (“Deuses”) é um título coletivo para se referir aos Deuses.

Dietrich von Bern era um popular herói germânico. Ele aparece em várias lendas medievais. Dietrich era também conhecido como Piðrek. Dietrich era filho de Dietmar.

Digraldi (“Gordo”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Dísablót (“Sacrifício das Dísir”) era uma festa mantida em honra das Dísir mantida durante as noites de inverno. Conta-se que sangue era derramado no altar e esse ritual era

realizado por uma mulher. Também é dito que as pessoas bebiam nessa celebração. Essa comemoração também era conhecida como Dísaping e Disting, ambos significando “Assembléia das Dísir”.

Dísasalr (“Salão das Dísir”) era o mais alto salão ou templo que estava no bosque de Baldr, segundo a Friðþjófs Saga. Conta-se que havia fogo no chão com cadeiras de ambos os lados. O Dísasalr possivelmente era o local da celebração conhecida como Dísablót.

Dísir (“Senhoras”) são espíritos protetores femininos. Elas guardavam a família e o clã. Algumas Deusas possuem o título de Dís: Freyja é chamada de Vanadís (“Senhora dos Vanir”), Skaði é chamada de Öndurdís (“Senhora dos Sapatos de Neve”) e Iðunn também é chamada de Dís.

Diurnir é o nome de um dverg que enganou Sveggðir, filho de Fjölfnir.

Dofrafjall (“Montanha de Dofri”) é o nome do lar do jötunn Dofri.

Dofri (“Preguiçoso?”) é o nome de um jötunn que criou o rei Harald Hárfager. Ele vive em Dofrafjall.



Dofri e Harald (Flateyjarbók)

Dolgprásir (“Combatente Hostil”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Dolgþvari.

Dolgþvari é um outro nome do dverg Dolgprásir.

Dómaldi era o filho de Vísbur. Ele reinou na época de fome e miséria em Uppsala. Conta-se que ele foi sacrificado para que o povo tivesse boas colheitas. O seu sangue foi jogado no altar dos Deuses.

Dómarr era filho de Dómaldi e ele reinou em época de paz e boas colheitas.

Donar (“Trovão”) é o nome germânico de Þórr.

Dóri (“Perjúrio?” ou “Tolo?”) é o nome de um dverg.

Dragões são criaturas geralmente hostis aos homens e muitas vezes combatidas por eles, exemplo: Sigurðr e Fáfnir e Beowulf e o Dragão. Os Dragões são agentes do caos e relacionados aos túmulos. O Dragão que Beowulf enfrentou cuspiu fogo. Fáfnir guardava um tesouro. Eles são representados sob duas formas pelos nórdicos:

01) Serpente Gigante – Jörmungandr (o inimigo de Þórr)

02) Dragão-Serpente – Níðhöggr, que é descrito com asas e brilhante.

As vezes os Dragões são descritos com duas patas.



Dragão (Sutton Hoo, Inglaterra)



Fáfnir e Sigurðr (Noruega)



Dragão (Dinamarca)

Draugar (“Fantasmas”) são os fantasmas dos mortos. Geralmente são imunes as armas e são muito fortes. Acredita-se que para destruir um Draugr o melhor método é cortar-lhe a cabeça fora, queimar o corpo e jogar as cinzas no mar. A cor de um Draugr é dito ser azul escuro ou pálido como um corpo morto.

Draugr (“Fantasma”) é o fantasma que habita na sepultura dos vikings mortos. Draugr é o singular de Draugar (“Fantasmas”).

Draupnir (1) (“O Que Goteja”) é o anel de Óðinn que tem o poder de se duplicar oito vezes a cada nove noites. Ele foi feito pelos dvergar Brokkr e Sindri (2). Óðinn o colocou na pira funerária de Baldr. Esse anel também foi usado por Skírnir para tentar conquistar Gerðr, mas ela rejeitou.

Draupnir (2) (“O Que Goteja”) é o nome de um dvergr. Ele também é chamado de Dramir.

Drengr (“Homem Jovem”) era um dos filhos de Karl e Snör.

Dresvarpr (“O Que Atira (a lança) na Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Drífa (“Redemoinho de Neve”) era o nome da filha de Snær. Ela era esposa de Vanlandi e mãe de Vísbur.

Drómi (“Corrente”) era a segunda corrente que os Æsir usaram para tentar prender Fenrir. Porém Fenrir a destruiu.

Drumba (“Tora”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Drumbr (“Tronco”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Dröfn (“Manchada de Espuma”) é outro nome de Bára (“Onda”), a filha de Ægir e Rán.

Dröttir (“Preguiçoso”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Dúfa (“Onda”) era uma das nove filhas de Ægir e Rán.

Dúfr (“Sonolento”) é o nome de um dvergr.

Dulinn (“Escondido”) é o nome de um dvergr.

Dumbr (“Estúpido”) é o nome de um jötunn.

Duneyrr (“Aquele Com Orelhas Marrons”) é um dos quatro veados que mordem as folhas do freixo Yggdrasil. Os outros são: Dáinn, Dvalinn e Duraþrór.

Duraþrór (“Javali Sonolento”) é um dos quatro veados que mordem as folhas do freixo Yggdrasil. Os outros são: Dáinn, Dvalinn e Duneyrr.

Durinn (“Sonolento”) é o nome de um grandioso dvergr. Depois de Móðsognir, ele vem em segundo lugar em importância. Conta-se que o rei Svafrlami, um filho de Óðinn, havia forçado Durinn e Dvalinn (2) a lhe forjar a espada Tyrfingr. Eles a fizeram, mas a amaldiçoaram.

Dúrnir (1) (“Dormente”) é o nome de um jötunn.

Dúrnir (2) (“Dormente”) é o nome de um dvergr.

Dvalinn (1) (“Atraso” ou “Molenga”) é um dos quatro veados que mordem as folhas do freixo Yggdrasil. Os outros são: Dáinn, Duraþrór e Duneyrr.

Dvalinn (2) (“Atraso” ou “Molenga”) é um dos dvergar que conheciam os segredos das runas. Ele junto com Álfriðg, Berlingr e Grérr fabricaram o colar Brísingamen para Freyja. Como pagamento pela jóia, os quatro exigiram dormir quatro noites com Freyja e ela consentiu. Sabe-se que algumas Nornir são filhas de Dvalinn.

Dvergar (“Anões”) são seres criados pelos Deuses a partir de larvas que se encontravam na carne do jötunn Ymir, que tinha sido assassinado por Óðinn, Vili e Vé. Eles habitam na terra e nas rochas. Eles receberam a aparência e inteligência humana. Os Deuses usaram o sangue de Brimir e as pernas de Bláin para criar os dvergar da terra. Algumas armas e tesouros feitos pelos dvergar são: a espada Tyrfingr; a espada Gramr; o colar de Freyja, Brísingamen; o javali Hildisvíni; o Martelo Mjöllnir de Þórr; o anel Draupnir de Óðinn; o javali de ouro de Freyr, Gullinbursti; a corrente Gleipnir que segura Fenrir; o navio Skíðblaðnir de Freyr; os cabelos de ouro de Sif; a lança Gungnir de Óðinn e o Hidromel dos Poetas. Os Dvergar eram vistos como causadores de febre e dor de cabeça segundo o fragmento de crânio de Ribe C8, de Jutland na Dinamarca e o inglês Peri didaxeon.



Dvergar suportando o mundo nos ombros (Inglaterra)

Dvergr (“Anão”) é o singular de Dvergar (“Anões”).

Dweorg (“Anão”) é a palavra em Velho Inglês para Dvergr (“Anão”).

Dyggvi era filho de Dómar e reinou depois de seu pai em Uppsala. Sua mãe era Drótt, a filha do rei Danp, que era filho de Rígr.

Dökkálfar (“Elfos Negros”) são os seres que vivem abaixo da terra e são pretos como piche. Embora não esteja muito claro, os Dökkálfar e os Dvergjar pareciam estar relacionados.

Dörri (“Aquele Que Combate com Lança?”) é o nome de um dvergjar.

E

Earendel (“Estrela da Manhã”) é o nome em Velho Inglês que corresponde ao nórdico Aurvandill.

Edda (“Bisavó”) era a esposa de Ái. Com Rígr (Heimdallr) ela foi mãe de Þræll.

Edda em Prosa é o nome do manual para poetas escrito por Snorri Sturluson no século 13. O significado de “Edda” é muito discutido. Acreditava-se que significava-se Bisavó, mas muitos pesquisadores discordam acreditando ser uma derivação de óðr (“poesia”). Outros acreditam que Edda seja uma alusão a Oddi, o lugar onde Snorri foi educado. Há ainda outros que acreditam que Edda seja uma derivação do latim edo (“compor”) ou de credo (“fé”). A Edda em Prosa é também conhecida como Jovem Edda ou Edda de Snorri.

A Edda em Prosa foi compilada por Snorri Sturluson ao redor de 1220/2 e sobreviveu em sete manuscritos escritos entre 1300 a 1600. A Edda em Prosa contém muitas histórias mitológicas além da complexa arte dos Escaldos tratada nos Kenningar. A Edda em Prosa contém um prólogo (hoje considerado como uma adição tardia), o Gylfaginning (“O Engano de Gylfi”), o Skáldskaparmál (“Linguagem da Poesia”) e o Háttatal (“Lista em Forma de Versos”). A Edda em Prosa faz muitas referências aos versos da Edda Poética.



Rei Gylfi questiona Hár, Jafnhár e Þriði (Suécia)

Edda Poética é também conhecida como Sæmundar Edda ou Velha Edda. Esta Edda é uma coleção de velhos poemas mitológicos e heróicos preservados no manuscrito

conhecido como Codex Regius, que foi escrito no século 13. Nada se sabia desse tesouro até 1643 quando chegou em posse de Brynjólfur Sveinsson, bispo de Skálholt. Brynjólfur atribuiu o manuscrito a Sæmundr, o Sábio, que era um sacerdote islandês do século 12. O bispo Brynjólfur enviou o Codex Regius como presente ao rei dinamarquês Frederick III. Esse manuscrito ficou séculos guardado na Livraria Real em Copenhague, mas em 1971 retornou para a Islândia. O Codex Regius contém os poemas mitológicos:

- 01) Völuspá
- 02) Hávamál
- 03) Vafþrúðnismál
- 04) Grímnismál
- 05) Skírnismál
- 06) Hárbarðsljóð
- 07) Hymiskviða
- 08) Lokasenna
- 09) Þrymskviða
- 10) Völundarkviða
- 11) Avíssmál

Os poemas heróicos são:

- 12) Helgakviða Hundingsbana I
- 13) Helgakviða Hjörvarðssonar
- 14) Helgakviða Hundingsbana II
- 15) Frá Dauða Sinfjötla
- 16) Grípisspá
- 17) Reginsmál
- 18) Fáfnismál
- 19) Sigrdrífumál
- 20) Brot af Sigurðarkviðu
- 21) Guðrúnarkviða I
- 22) Sigurðarkviða hin skamma
- 23) Helreið Brynhildar
- 24) Dráp Niflunga
- 25) Guðrúnarkviða II
- 26) Guðrúnarkviða III
- 27) Oddrúnargrátr
- 28) Atlakviða
- 29) Atlamál hin groenlenzku
- 30) Guðrúnarhvöt
- 31) Hamðismál

Eggmóinn (“Morto pela Espada”) é o nome de um dverg.

Eggþér é o pastor da Járniðja que está sentada em Járniðr no Jötunheimr. Ele está sentado numa colina com uma harpa.

Egill (1) é filho do rei dos Finns e irmão de Völundr, o ferreiro.

Egill (2) é pai de Þjálfí e Röskva. Certa vez, tendo Þórr e Loki ido viajar até a terra dos jötnar, resolveu parar na casa de um fazendeiro que os recebeu bem. Þórr matou seus bodes e os preparou para comer. Þórr mandou chamar a família de Egill para compartilhar o banquete junto dele para agradecer pela boa hospedagem. Mas disse a todos para que não

danificassem os ossos dos bodes. Quando amanheceu, Þórr se levantou e ordenou a seus bodes com seu martelo para que ressuscitassem. Os bodes saltaram vivos, mas o Deus notou que um dos bodes mancava com a perna traseira. Þórr ficou furioso. Egill teve que doar seus filhos a Þórr para apaziguar o Deus, porque seu filho Þjálfi não respeitou a ordem de Þórr e quebrou o osso da perna para extrair o tutano. Conta-se que foi Loki quem aconselhou Þjálfi a fazer isso. É possível que Egill, irmão de Völund, seja o mesmo Egill, pai de Þjálfi.

Eikin (“Furioso”) é o nome de um rio que corre em Hvergelmir e em Ásgarðr.

Eikinskjaldi (1) (“Escudo de Carvalho”) é o nome de um dvergr.

Eikinskjaldi (2) (“Escudo de Carvalho”) é o nome de um dvergr. Embora possa parecer, os dois Eikinskjaldi não são o mesmo personagem.

Eikintjasna (“Cavilha de Carvalho?”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Eikþýrnir (“Chifres de Carvalho”) é um veado que está no Valhöll e se alimenta das folhas da árvore Læraðr. Os seus chifres enche os rios que correm no Hvergelmir e todos os rios do mundo.

Eimgeitir (“Ardente Geitir”) é o nome de um jötunn.

Eimnir (“Ardente”) é o nome de um jötunn.

Eindriði (“O Que Viaja Sozinho”) é um dos nomes de Þórr.

Einherjar (“Único Exercito”) é o nome dos campeões de Óðinn e de Freyja que morreram em batalha e foram habitar no Valhöll, Fólkvangr e Vingólf. É dito que eles também escolhem os mortos. O cozinheiro Andhrímnir cozinha o javali Sæhrímnir no caldeirão Eldhrímnir todo dia para servir carne aos Einherjar. A cabra Heidrún enche um tonel tão grande de hidromel que nem mesmo todos os Einherjar podem esgota-lo. Þórr também é chamado de Einheri.

Einriði (“O Que Viaja Sozinho”) é um dos nomes de Þórr.

Eir (“Paz” ou “Misericórdia”) é a Deusa da medicina. Ela é citada entre as Valkyrjur que formam o grupo das Nornir da necessidade. Ela também é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Eistla (“Espuma” ou “Tempestuosa”) é uma das nove mães de Heimdallr.

Eisurfála (“Mulher-Troll do Freixo”) é o nome de uma fêmea Troll.

Eitri (“Venenoso”) é o nome de um dvergr. Ele também é chamado de Sindri (“Faísca” ou “Ferreiro”).

Ekin é um rio que corre na residência dos Æsir. Conta-se que esse rio é alimentado pelos chifres do veado Eikþýrnir.

Eldhrímnir (“Fogo Fuliginoso”) é o caldeirão onde o cozinheiro Andhrímnir (“Face Fuliginosa”) cozinha o javali Sæhrímnir para servir aos Einherjar.

Eldir (“Aquele Que Acende o Fogo”) é o nome de um dos serventes de Ægir, o senhor do mar. O outro servente de Ægir que foi morto por Loki era Fimafengr.

Eldr (“Fogo”) é o nome de um jötunn. Ele também é chamado de Logi.

Élivágar (“Ondas Geladas” ou “Onze Ondas”) é o nome dos rios que corriam da fonte Hvergelmir para o Ginnungagap. Quando esses rios venenosos e gelados do Niflheimr entraram em contato com o calor do Múspellsheimr criaram condições para que a vida

surgisse no Ginnungagap (que estava no meio dessas duas terras) e assim nasceu Ymir, o primeiro dos seres.

Éljúðnir (“Umedecido pelo Granizo”) é o nome do salão de Hel no Niflhel.

Elli (“Velhice”) é de uma gýgr que combateu com Þórr por ordem de Útgarðr-Loki. Ela é a personificação da Velhice.

Elmo de Negau (B) é um dos vinte oito elmos datados de cerca de 200 a.c., que foram encontrados perto de Negau, na Eslovênia. Esses elmos são semelhantes aos elmos Etruscos. Acredita-se que foram enterrados no ano cinquenta a.c., antes dos romanos invadirem essa área. O Elmo de Negau B possui uma inscrição que se acredita ser de origem etrusca ou rúnica. Porém, o nome é de origem Germânica e acredita-se que pertencera a um guerreiro que deu o elmo como oferenda votiva. É possível que esse elmo esteja relacionado com algum sacerdote ou adorador de Týr. Mas também é possível que tenha alguma relação com o Deus Óðinn. A primeira parte do nome Hari- possui muita semelhança com o nome de Óðinn, Herjann/Herjan/Herran (“Condutor dos Exércitos” ou “Senhor”). Várias traduções são possíveis como:

“Ao Deus Harigast”

“Harigast para os Deus Teiva”

“Harigast, o filho de Te”

“Harigast o Sacerdote”



Elmo de Negau B

Embla (“Olmo?” ou “Videira?”) foi a primeira mulher a ser criada pelos Deuses, junto com Ask, o primeiro homem, de árvores que se encontravam perto do mar.

Ennibratr (“Testa Larga”) é um dos nomes de Óðinn.

Ennilangr (“Aquele Com Testa Larga”) é um dos nomes de Þórr.

Eormenric é o nome Anglo-Saxônico de Jörmunrekkr.

Eostre/Ostara (“Leste” ou “Oriente”) era uma Deusa adorada pelos Saxões no mês de Abril, que era chamado de Eostremonað (“Mês de Eostre”). O rito era comemorado com danças e fogueiras, onde jovens alegres celebravam a amizade. Muitas noivas escolhiam essa data para casamentos. O ovo era muito associado a essa festividade, pois simbolizava o nascimento do verão. Eostre é vista como uma Deusa da Aurora e do verão.

Eotenas (“Gigantes”, “Glutões?” ou “Monstros?”) é uma palavra em Velho Inglês para definir os Jötnar.

Erce (“Terra?”) é possivelmente outro nome para a Mãe-Terra Jörð. Esse nome aparece num feitiço Anglo-Saxão para fertilização do solo.

Erde (“Terra”) é outro nome para a mãe de Þórr.

Erik, o Vitorioso era inimigo de Styrbjörn. Erik havia prometido servir Óðinn por dez anos caso ele vencesse Styrbjörn. O Deus atendeu seu pedido e Styrbjörn sucumbiu no campo de batalha.

Ermanaric é o nome germânico de Jörmunrekkr.

Erminrek é um outro nome de Jörmunrekkr.

Erna (“A Capaz”) era a esposa de Jarl e filha de Hersir (“Senhor”).

Erpr era um dos filhos de Guðrún e Jónakr.

Esa (“Deuses”) é a forma em Velho Inglês para a palavra Æsir (“Deuses”).

Escaldo era como os vikings chamavam um poeta.

Espada,A é um símbolo associado aos Deuses Týr,Freyr e Heimdallr e representa a classe guerreira.

Ettins (“Gigantes” ou “Glutões?”) é uma palavra em Inglês Moderno para definir os Jötnar.

Etzel é o nome germânico de Atli (1).

Euthungae eram matronas Suevas.

Evemerismo,O é uma teoria criada por Evêmero,que viveu possivelmente por volta de quarto século a.c. na Grécia,e que tentava interpretar e explicar a origem dos mitos e dos Deuses.Segundo essa teoria os Deuses seriam na verdade personagens históricos de grande antiguidade que com o passar do tempo foram endeusados e tornaram-se lendas.Evêmero afirma que Zeus teria sido um rei de Creta e que seu túmulo estava em Cnossos.Ele também afirma que vários Deuses gregos seriam na verdade reis,heróis,conquistadores ou benfeitores da humanidade.A igreja utilizou dessa teoria para desacreditar o paganismo durante as incursões evangélicas durante a história.Saxo Grammaticus e Snorri Sturluson também usaram do evemerismo quando escreveram respectivamente os livros Gesta Danorum e a Edda em Prosa quando coletaram os mitos nórdicos.Muitos outros textos medievais relativos aos Deuses da religião nórdica foram escritos com a teoria do evemerismo,tais como a Ynglinga Saga do Heimskringla (também obra de Snorri Sturluson),a Crônica Lethrense e o Anais Lundenses entre outros.A outra teoria que foi usada pela igreja foi a de demonizar as divindades pagãs.

Exomna (“Sem Medo”) era uma Deusa adorada pelos Batavos na Holanda e possivelmente era uma Deusa associada á guerra.

Eylimi era o nome do pai de Hjördís que era casada com Völsung.Ele era o avô de Sigurðr Fáfnisbani.

Eylúðr (“Destruidor de Ilhas?”) é um dos nomes de Óðinn.

Eymundr era o rei de Hólmgarðr.Ele era pai de Alvig,a esposa de Hálfðan (2),o Velho.

Eyrgjafa (“A Que Espalha a Areia”) é o nome de uma das nove mães de Heimdallr.

Eystein era o nome do pai de Áshilda.

F

Fachine(i)his (“Aqueles Que São Alegres?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Faðir (“Pai”) é o esposo de Móðir (“Mãe”) e padraсто de Jarl.

Fáfnir (“Abraço”) era filho de Hreiðmarr e irmão de Otr e Regin.Ele foi morto por Sigurðr,o filho de Sigmundr.Ele com Reginn haviam matado seu pai e roubado o tesouro que ele possuía que tinha sido destinado a pagar a morte de Otr.Depois disso os dois se desentenderam por causa da partilha do ouro e Fáfnir afugentou Reginn.Fáfnir também tomou para si o elmo que pertencera a seu pai que era chamado de Ægishjálmr e tinha o

poder de assustar todos que o vissem.Sua espada era Hrotti.Fáfnir foi habitar em Gnitahéiði e se transformou em serpente e deitou-se em cima do ouro.

Fáinn (“Colorido”) é o nome de um dverg.

Fála (“Tola”) é o nome de uma fêmea Troll.

Falhófnir (“Casco Ocos”) é um dos cavalos dos Æsir.

Fallandforað (“Cova do Tropeço”) é a pedra da entrada do salão de Hel.

Falr (“Escondido”) é o nome de um dverg.Ele também é chamado de Fjalarr (4).

Fár/Fárr (“Colorido” ou “Perigoso”) é o nome de um dverg.

Fárbauti (“Perigoso Batedor”) é o nome do pai de Loki.Ele era esposo de Laufey ou Nál.

Farli (“Viajado”) é o nome de um dverg.

Farmaguð (“Deus das Cargas”) é um dos nomes de Óðinn.

Fármatýr (“Deus das Cargas”) é um dos nomes de Óðinn.

Fasolt é o nome de um jötunn na poesia germânica.

Feima é uma das filhas de Karl e Snör.

Fengr (“Provisão”) é um dos nomes de Óðinn.

Fenja (“Mulher do Pântano”) é uma gygr e irmã de Menja.As duas eram escravas do rei sueco Fjölfnir.

Fenrir/Fenris (“O Que Habita o Pântano”) é um lobo enorme,filho de Loki e Angrboða.Ele possui outros nomes como Vánargandr,Hróðvitnir e Hróðrsvitnir.Ele é também referido como úlfr,freki e vitnir (todos significando “lobo”,na poesia).Quando ele nasceu Óðinn resolveu trazê-lo para Ásgarðr,mas ele crescia em tamanho prodigioso.Os Æsir querendo prendê-lo resolveram enganar-lo.Eles o convidaram a testar sua força contra a corrente Lædingr e o lobo aceitou.Fenrir facilmente despedaçou a corrente.Então os Æsir fizeram outra corrente duas vezes mais forte conhecida como Drómi e chamaram novamente o lobo para testar sua força.E novamente Fenrir a quebrou.Óðinn decidiu enviar Skírnir até Svartálfheimr para que os dvergar fizessem uma corrente mágica.Os dvergar fizeram uma corrente de seis ingredientes especiais chamada Gleipnir.Então os Æsir levaram Fenrir para o mar chamado Ámsvartnir até a ilha Lyngvi (2).Lá os Deuses desafiaram Fenrir a quebrá-la.O lobo desconfiado só consentiu se algum Ass coloca-se a mão em sua boca.Apenas Týr se apresentou.Assim,enquanto os Æsir amarravam o lobo,Týr mantinha a mão em sua boca.Terminando de o amarrar os Deuses riram,o lobo tentou furiosamente se libertar e quanto mais se esforçava,mais firme a corda ficava.Vendo que não seria capaz de se soltar e que não seria libertado,Fenrir cortou fora a mão direita de Týr.Eles amarraram Gleipnir na rocha Gjöll usando a corrente Gelgja,e a puxaram para o fundo da terra e a prenderam na rocha Þviti.Os Deuses também jogaram uma espada com a ponta pra cima na boca de Fenrir e de sua baba,que escorre,formou o rio Ván (“Expectativa”).Fenrir permanecera assim até o Ragnarökr,quando se libertara para devorar Óðinn e ser morto por Viðarr.Fenrir com Járnsviðja geraram Hati e Sköll,que perseguem Máni e a Sól.



Pórr amarrando Fenrir (Torslunda, Suécia)

Fensalir (“Salão Pantanoso”) é a residência de Frigg em Ásgarðr. Esse salão é dito ser o mais magnífico.

Fernovineae eram possivelmente Deusas germânicas das fontes.

Fiðr (“Pluma”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Finn.

Fíli (“O Arquivador?”) é o nome de um dverg.

Fimafengr (“Cinco Dedos” ou “Operador Veloz?”) era o nome do criado de Ægir que foi assassinado por Loki durante um banquete no salão do jötunn que havia convidado os Æsir. Por esse ato condenável, Loki foi expulso da festa pelos Deuses que estavam furiosos. Porém, Loki regressou e conseguiu entrar novamente no salão. Ali dentro, Loki começou a insultar os Deuses presentes acusando-os de serem infiéis, covardes e traidores. Quando Pórr chegou e viu isso ameaçou matar Loki com seu martelo. Loki resolveu se retirar, mas antes zombou de Pórr.

Fimbultýr (“Deus Poderoso”) é um dos nomes de Óðinn.

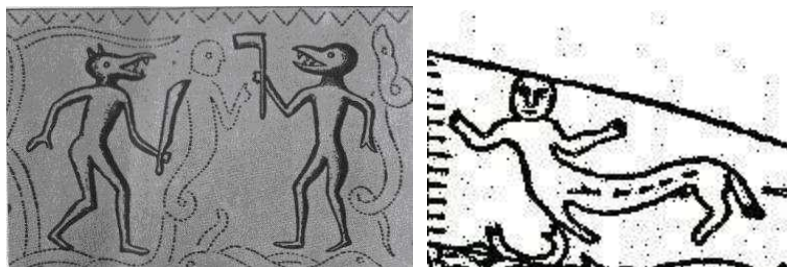
Fimbulvetr (“Poderoso Inverno”) é o nome que se dá para os três longos invernos seguidos que anunciará o Ragnarök.

Fimbulþul (“Rugido Poderoso”) é um dos rios que correm em Hvergelmir e em Ásgarðr.

Fimbulþulr (“Poderoso Sábio”) é um dos nomes de Óðinn.

Fimmilena (“Assembléia Móvel?”) é uma Deusa associada a Þing. Ela é uma das duas Alaisigae (a outra é Bede).

Finngálkn (“Monstro Mágico”) é um monstro fabuloso, metade animal e metade homem. Essa figura é muito parecida com um centauro. A representação do Finngálkn pode ser vista nos Chifres de Gallehus.



Finngálkn nos Chifres de Gallehus

Finnr (“Finlandês”) é outro nome do dvergr Fiðr.

Fiolnir é a forma latina do nome de Fjölfnir (2).

Fjalarr (1) (“Trapaceiro?” ou “Espião?”) é um galo que está perto de Eggþér.

Fjalarr (2) (“Trapaceiro?” ou “Espião?”) é outro nome de Skrímir (Útgardr-Loki).

Fjalarr (3) (“Trapaceiro?” ou “Espião?”) aparentemente parece ser outro nome de Suttungr.

Fjalarr (4) (“Trapaceiro?” ou “Espião?”) é o nome de um dvergr, irmão de Galarr. Certa vez, tendo Kvásir saído pelo mundo para ensinar sabedoria aos homens, ele parou no lar de Fjalarr e Galarr. Eles ficaram muito impressionados com sua sabedoria e o convidaram para entrar em sua casa.

Assim, Fjalarr e Galarr mataram Kvásir e colocaram seu sangue no caldeirão Óðrerir, e nos tonéis Són e Boðn e misturaram com hidromel. Desse modo, esses dvergar criaram uma bebida que tinha o dom de dar a inspiração. Conta-se que todos os que bebessem desse hidromel se tornavam escaldos e sábios.

Fjallgeiguðr (“O Que Oscila da Montanha”) é um dos nomes de Óðinn.

Fjósnir (“Homem do Gado”) é um dos filhos de Þræll e Þír.

Fjölkaldr (“Muito Frio”) é o nome do pai de Várkaldr, o pai de Svipdagr.

Fjölfnir (1) (“Sábio”) é um dos nomes de Óðinn.

Fjölfnir (2) (“Sábio”) é o nome do rei sueco que era filho de Freyr e Gerðr. Ele era poderoso e tinha sorte com as estações e sabia manter a paz. Ele era grande amigo de Fróði. Ele possuía as gýgjur serventes Fenja e Menja. Conta-se que ele estava tão bêbado e com sono quando voltava para seu aposento de um banquete realizado no reino de Fróði em sua honra, que ele escorregou e caiu dentro de um tonel de hidromel e morreu afogado.

Fjölsviðr (“Extremamente Sábio”) é um dos nomes de Óðinn.

Fjölvarr (“Muito Cuidadoso”) é o nome do homem que Hárbarðr (Óðinn) disse ter vivido por cinco invernos na ilha Algrœn, onde passavam o tempo combatendo e seduzindo donzelas.

Fjölverkr (“Aquele Que Trabalha Muito”) é o nome de um jötunn.

Fjölvr (“Muito Cuidadosa”) é o nome de uma fêmea Troll.

Fjörgyn (“Montanha” ou “Terra”) é um dos muitos nomes de Jörð (“Terra”), a mãe de Þórr.

Fjörgynn (“Montanha” ou “Terra”) aparentemente parece ser o nome do pai de Frigg. É possível que seja outro nome para Fjörgyn, a mãe de Þórr.

Fjorm (“Apressado”) é um dos rios que correm em Hvergelmir e em Ásgarðr.

Fjörsvartnir (“Vida Negra”) é outro nome de Hrímfaxi (“Juba Gelada”), o cavalo de Nótt (“Noite”).

Fleggr (“Monstro” ou “Troll”) é o nome de um jötunn.

Fljóð (“Mulher”) é uma das filhas de Karl e Snör.

Fold (“Terra”) é um dos nomes de Jörð, a mãe de Þórr, de origem Nórdica.

Folde (“Terra”) é um dos nomes da Deusa Terra, de origem Anglo-Saxônica.

Fólkvangr (“Campo dos Guerreiros” ou “Campo dos Povos”) é o reino de Freyja, onde se encontra o seu salão Sessrúmnir (“Muitos Assentos”). É aqui que Freyja coloca a metade dos guerreiros mortos que caem em combate, enquanto Óðinn fica com a outra metade.

Forað (“Perigosa”) é o nome de uma fêmea Troll.

Fornbogi (“Velho Arco”) é o nome de um dverg.

Fornjótr (“Antigo Gigante?”) é o nome de um jötunn, pai de Ægir ou Hlér, Eldr ou Logi (1) e Vindr ou Kári.

Forseti (“O Que Preside”) é o filho de Baldr e Nanna. Forseti vive em Glitnir (“Brilhante”) onde passa a maior parte do tempo colocando fim a discórdias. É a melhor corte conhecida pelos homens. Forseti é o Deus da justiça e da paz.

Fosite/Fositae era o Deus adorado em uma ilha holandesa no ano 866AD, cujo templo foi destruído pelos cristãos. Acredita-se que seja uma variante local de Forseti.

Fránangrsfors (“Água Brilhante da Cachoeira”) é o nome da cachoeira em que Loki se escondeu para fugir da fúria dos Deuses por ter causado a morte de Baldr, na forma de um salmão. Loki foi apanhado por Þórr e os Æsir o amarraram sob três rochas com os intestinos de seu filho Nari. Skaði colocou uma serpente em cima de sua cabeça e voltada para seu rosto. Esse serpente despeja veneno na face de Loki, mas sua esposa Sigyn permanece ao seu lado com uma tigela, tentando amenizar o sofrimento do marido. Mas quando ela vai esvaziar a tigela, o veneno cai no rosto de Loki que o faz retorcer em agonia e isso é a causa dos terremotos no mundo.

Frár (“Veloz”) é o nome de um dverg.

Fráriðr (“O Que Cavalga Próximo (a batalha)”) é um dos nomes de Óðinn.

Frea (1) é outra forma do nome de Frigg, de origem Longobarda.

Frea (2) (“Senhor”) é a forma Anglo-Saxônica do nome de Freyr.

Freawaru era a filha de Hroðgar.

Freki (“Ganancioso” ou “Glutão”) é um dos lobos de Óðinn. O outro é Geri (1) (“Voraz” ou “Faminto”). Óðinn os alimenta com a carne que lhe é oferecida, pois ele não necessita comer.

Fréo/Freo (“Senhora” ou “Mulher”) é a forma em Velho Inglês do nome de Freyja.

Freyfaxi (“Crina de Freyr”) era um cavalo dedicado a Freyr segundo a Hrafnkels Saga.



Briga de Cavalo (Suécia)

Freyja (“Senhora”) que também é chamada de Mardöll (“Brilho do Mar?”), Hörn (1) (“Linho”), Gefn (“Doadora”), Sýr (“Porca”), Þrungva, Valfreyja (“Senhora dos Mortos”), Skjálf (1) e Vanadís (“Senhora do Vanir”) é filha de Njörðr e irmã de Freyr. O marido dela

era Óðr e suas filhas eram Hnoss e Gersimi. Certa vez, tendo Óðr ido embora, Freyja saiu a sua procura e andou por terras distantes. Ela, então, chorou lágrimas de ouro vermelho. Freyja é descrita como sendo loira e de olhos azuis e é extremamente bela.

Loki acusa Freyja de se deitar com todos os Æsir e Álfar que estavam no salão de Ægir, inclusive o seu irmão Freyr. Hyndla acusa ela de correr nas noites como uma cabra que corre entre os bodes.

Freyja é muito cobiçada pelos Jötnar por causa de sua beleza: o construtor do muro de Ásgarðr desejava Freyja como recompensa, Prymr que havia roubado o martelo de Þórr só o devolveria se Freyja fosse sua esposa, Hrungnir que havia apostado corrida de cavalo com Óðinn ameaçou raptá-la junto com Sif. Os dvergjar Álfriðg, Berlingr, Dvalinn e Grérr deram o colar Brísingamen para Freyja em troca de favores sexuais. Freyja tentara antes comprar o colar dos dvergjar com ouro e prata, mas eles recusaram. Óðinn que soube disso por Loki ficou furioso, pois Freyja era sua amante. Óðinn manda Loki roubar o colar. Loki se transforma numa mosca para poder entrar no quarto de Freyja e rouba-o. Quando Freyja da conta do desaparecimento do colar, ela vai perguntar para Óðinn. O Deus disse que devolveria o colar se ela fizesse os dois reis Högni e Heðinn lutarem eternamente. Ela concorda e assim ela recebe o colar de volta. Há, porém, uma outra versão desse mito. Um dia Loki rouba o colar Brísingamen, mas Heimdallr luta com Loki em Singasteinn, pela posse do colar. Heimdallr sai vitorioso da batalha e se apressa para devolver o colar para Freyja. A Deusa agradece com um beijo em Heimdallr como recompensa.

Freyja quando cavalga para a batalha, tem a metade dos guerreiros mortos caídos em combate, enquanto Óðinn tem a outra metade. Ela vive em Fólkvangr (“Campo dos Guerreiros” ou “Campo dos Povos”) no salão Sessrúmnir (“Muitos Assentos”). Freyja possui o javali Hildisvíni, que foi feito pelos dvergjar Dáinn e Nabbi. Ela também possui um carro puxado por gatos. Além disso, Freyja possui um casaco de penas de falcão que a permite voar pelos mundos. Freyja pode também emprestar esse casaco de penas se assim desejar. Foi Freyja quem ensinou Óðinn e os Æsir a magia seiðr. Freyja adora poesias amorosas e sempre atende aqueles que a invocam para questões amorosas. A Sexta-feira nas línguas escandinavas era consagrada em honra de Freyja.

Freyja é a Deusa da magia, da guerra, da beleza e do amor. Seu símbolo doméstico são as chaves da casa. Freyja, Frigg, Freyr e Þórr eram adorados juntos em um templo na Islândia e suas imagens eram adornadas com ouro e prata. O elemento químico Vanádio foi assim chamado em honra de Freyja (de Vanadís).



Freyja (Suécia)



Freyja (Suécia)



Freyja? (Guldgubber)

Freyr (“Senhor”) é filho de Njörðr e irmão de Freyja. Freyr também é conhecido como Yngvi-Freyr, Ing, Ingvi-Frea e Ingunnar-Freyr. Esse Deus é descrito sendo jovem, belo e poderoso.

Ele é o Deus da colheita, assim como seu pai. Ele também governa a chuva e o brilho da Sól. É bom invoca-lo para prosperidade e paz. Freyr recebeu Álfheimr, o mundo dos Álfar, como presente quando caiu seu primeiro dente. Seus serventes são Skírnir, Byggvir e Beyla. O navio Skíðblaðnir, que tem vento sempre favorável, foi dado para ele pelos filhos de Ívaldi. O javali de ouro, Gullinbursti (“Cerdas de Ouro”), que brilha até nas trevas também foi dado a ele pelos dvergjar. Esse javali é mais rápido do que qualquer cavalo. Freyr o atrelou para puxar seu carro. Gullinbursti também é chamado de Slíðrugtanni. O cavalo de Freyr é chamado Blóðughófi (“Cascos Sangrentos”).

Freyr possuía uma espada mágica que tinha vontade própria. Tendo certa vez, vislumbrado uma linda jovem chamada Gerðr, no Jötunheimr, Freyr imediatamente se apaixonou-se por ela. Ele se sentia triste e infeliz pois achava que não iria obtê-la. Seu pai, Njörðr, envia Skírnir até Freyr para ver o que estava acontecendo. Freyr conta a ele o seu sofrimento. Então, Skírnir promete conseguir corteja-la para ele em troca de sua espada mágica. Freyr consente. Assim, Skírnir viaja para Jötunheimr e tenta conquistar Gerðr com maçãs de ouro e com o anel Draupnir, mas ela se recusa. Após tentar convence-la inutilmente, Skírnir ameaça amaldiçoá-la com a espada mágica e com magia rúnica e assim consegue convencer Gerðr a se casar com Freyr.

Freyr e Gerðr se casaram em Barri e tiveram um filho chamado Fjölnir. Por causa da perda de sua espada, Freyr enfrentara Surtr no Ragnarökr, desarmado e será morto.

Freyr matou um homem chamado Beli usando apenas um chifre de veado. As imagens de Freyr eram apresentadas com um largo falo. Uma imagem de Freyr era transportada num carro por uma sacerdotisa para fertilizar os campos segundo a Ögmundar Pátr dytts. Um dos animais sagrados de Freyr era o cavalo. No tempo do Yule era costume do povo sacrificar um javali para Freyr.



Ingvi (Inglaterra)



Freyr (Dinamarca)



Freyr (Suécia)

Friagabis (“Doadora do Amor” ou “Generosa”) é o nome de uma Deusa Germânica. É possível que essa Deusa seja uma antiga versão de Frigg ou Freyja.

Fríð (“Paz”) é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Fríð-Fróði (“Paz do Sábio”) é um dos nomes de Fróði, o filho de Friðleifr.

Friðleifr (“Herdeiro da Paz”) era um rei dinamarquês, filho de Skjöldr e pai de Fróði.

Fríge (“Amor”) é a forma Anglo-Saxônica do nome de Frigg.

Frigg (“Bem Amada”) é filha de Fjörgynn, irmã de Fulla, esposa de Óðinn e mãe de Baldr. Frigg é muito sábia e conhece todos os destinos dos homens, embora ela não revele nada. Loki a acusa de dormir com Vili e Vé, os irmãos de Óðinn. Frigg também possui um casaco de penas de falcão e adora jóias.

Frigg as vezes toma lados opostos ao de seu marido Óðinn, para proteger os seus favoritos. Ela enganou Óðinn dizendo que Geirröðr era miserável para favorecer Agnar, seu protegido e também quando ela conseguiu o dom da vitória para a nação dos Longobardos e ela fez assim: Gambara era a rainha dos Winniles e era mãe de dois filhos chamados Ybor e Agio. Ambri e Assi, que eram os soberanos dos Vândalos, estavam preparando o exercito e exigiam que os Winniles pagassem tributo eles, ou teriam que guerrear com eles. Ybor e Agio aconselharam sua mãe a se preparar para guerra e a não pagar tributo os Vândalos. Ambri e Assi, os lideres dos Vândalos, perguntaram a Godan (Óðinn) se ele os daria a vitória contra os Winniles. Godan disse que daria a vitória para quem ele visse de imediato quando a Sól se levantasse. Gambara rogou a Freya (Frigg), a esposa de Godan, para que a ajudasse. Freya aconselhou Gambara a se apresentar com os Winniles no amanhecer com suas mulheres com os cabelos ao redor do rosto para que se parecessem barbas. No amanhecer Freya virou a cama de Godan em direção a leste e acordou ele. Quando Godan olhou e viu os Winniles com suas mulheres tendo a barba em seus rostos ele disse: “Quem são esses Longobardos (“Longas Barbas”)?” Freya disse então: Como você deu o nome a eles, terá que os dar a vitória.” E ele os deu a vitória. Desde então os Winniles passaram a se chamar Longobardos.

Frigg, certa vez, também roubou ouro destinado a uma estatua de Óðinn.

Sua residência é Fensalir (“Salão Pantanoso”) e suas atendentes são: Fulla que guarda sua caixa de jóias e seus sapatos; Hlín, que a Deusa envia para proteger seus favoritos e Gná, sua mensageira. A sexta-feira nas línguas germânicas era consagrada em honra de Frigg.

Frigg é a Deusa do lar, da família e da fertilidade. Frigg e Freyja eram invocadas juntas para ajudarem mulheres na hora do parto. Nanna que estava no Hel, enviou um pano de linho e outras dádivas para Frigg.

O cinto da constelação de Orion, é conhecido na Escandinávia como Friggerock (“Roca de Fiar de Frigg”).

Algumas medalhas de ouro conhecidas como bracteates encontradas pela Escandinávia, parecem representar Frigg. Os pesquisadores assumem essa possibilidade devido ao padrão relacionado com os bracteates representando a morte de Baldr e outros que aparentam representar a cavalgada de Óðinn sobre Sleipnir em direção a Hel. A mulher representada nessas medalhas tem a aparência de uma matrona semelhante a Frigg.



Frigg? (Bracteates da Escandinávia)

Frigga é a forma latina do nome de Frigg.

Frija/Friia é a forma germânica do nome de Frigg.

Frikko/Fricco (“Amante”) é um dos nomes de Freyr na Suécia.

Frilla (“Bela Senhora”) é o nome da mãe de Týr. Ela é esposa do jötnunn Hymir.

Frisavae (“As Paternais Mães da Frísia”) é o nome de Matronas germânicas. Elas eram possivelmente adoradas pela tribo dos Frísios.

Fróði (“Sábio”) era filho de Friðleifr e neto de Skjöldr. Esse rei possuía duas serventes gýgjur chamadas Fenja e Menja que trabalhavam sem descanso no moinho chamado Grotti, que moía ouro. Por não permiti-las descansar, elas encantaram o moinho causando a morte de Fróði.

Frór (“Veloz?”) é o nome de um dvergr.

Frosti (1) (“Frio”) é o nome de um dvergr.

Frosti (2) (“Frio”) é o nome do pai de Logi (2) e Skjálf.

Frotho é a versão latina de Fróði.

Frægr (“Famoso”) é o nome de um dvergr.

Frø é a forma latina do nome de Freyr.

Frøblót (“Sacrifício de Freyr”) era um festival anual realizado por Haddingus em honra do Deus Freyr. O rei Haddingus sacrificava vítimas de cor negra para o Deus. Ele havia sido amaldiçoado após matar um ser divino e para compensar seu crime começou a fazer esse tipo de sacrifício para Freyr. Esse sacrifício nada tem de racismo e sim apenas lembrar que a cor negra (ou marrom) lembrava a cor da terra. Irpa, a irmã de Þorgerðr Hölgabrúðr, era uma divindade da terra e seu nome significa “Marrom”.

Fulla (“Abundancia”) é irmã de Frigg e sua servente, que guarda seus sapatos e jóias. Ela conhece todos os segredos de Frigg. Fulla é uma virgem que usa os cabelos soltos com uma fita de ouro ao redor de sua cabeça. As vezes Frigg a envia para levar recados pelo mundo.

Fulla recebeu de Nanna, que havia morrido e estava no Hel, um anel de ouro.

Fullengr/Fúllengr (“Bem Longo?” ou “Cheiro Preguiçoso”) é o nome de um dverg.

Fúlnir (“Fedorento”) é um dos filhos de Þræll e Þír.

Fundinn (“Achado”) é o nome de um dverg.

Fylgja (“Acompanhante”) é o singular de Fylgjur (“Acompanhantes”).

Fylgjur (“Acompanhantes”) são entidades sobrenaturais (espíritos guardiões) que se liga a um indivíduo no momento de seu nascimento e lhe acompanha durante toda a sua vida. Geralmente são femininas e acredita-se serem vistas apenas no momento da morte.

Fyrnir (“Velho”) é o nome de um jötunn.

Fönn (“Monte de Neve”) é o nome da filha de Snær. Ela é irmã de Þorri, Drífa e Mjöll.

G

Gabiae (“Doadoras”) é o nome de matronas germânicas.

Gagnrádr (“O Que Conhece os Caminhos” ou “O Que Dá Bons Conselhos”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome Óðinn usou quando foi até o jötunn Vafþrúðnir para desafiar a sua sabedoria.

Galarr (“Canção” ou “Grito”) é o nome de um dverg. Ele é irmão de Fjalarr (4). Esses dois dvergar mataram o sábio Kvásir e de seu sangue misturado com hidromel, eles criaram o hidromel dos poetas.

Galdor é a palavra Anglo-Saxônica que corresponde à palavra nórdica Galdr/Galðr.

Galdr/Galðr (“Canto”) são encantos feitos com base em cantos e runas.

Galdrabók (“Livros dos Cantos”) é um livro possivelmente datado do século 17, que contém vários encantamentos onde os Deuses Nórdicos são invocados junto com os nomes de vários personagens da tradição judaico-cristã (o deus cristão, Jesus, Maria, anjos e demônios). Várias Rúnar (“Runas”) aparecem como Bindrunas (“Runas Amarradas”) nesse mesmo livro. Os Deuses aparecem nos feitiços: Gapaldur og Ginfaxi onde Óðinn, Frigg e Baldur são mencionados; Óðinn é mencionado para encantar mulher e ganhar seu amor; Óðinn é invocado contra a ira; Þórr, Óðinn, Frigg e Freyja são mencionados para fazer uma mulher ficar calada; Þórr, Frigg e Óðinn são invocados para descobrir ladrão; para ficar fraco como Loki invocando runas para apodrecer o corpo os nomes de Óðinn, Þórr, Freyr e Freyja são invocados; os nomes de Óðinn, Loki, Freyr, Baldur, Týr, Hœnir, Freyja e Gefjun são invocados para encontrar ladrão.

Galdrar/Galðrar (“Cantos”) são espécies de cânticos mágicos cantados em voz alta para várias finalidades. Acredita-se que foi Óðinn a difundir tal prática, pois ele era chamado de Galldrs Föðr. É possível que eram usadas runas em tais práticas.

Gamaleda (“Antiga?”) é o nome de uma Deusa germânica.

Gambanteinn (“Haste Mágica”) é o nome de varas mágicas usadas pelos escandinavos. É possível que também seja um kenning para espada, porém isso é apenas suposição.

Gambara (“Aquele Que Usa Uma Vara”) é o nome da mãe dos gêmeos Ybor e Ajo, dos Longobardos.

Gandálfr (“Elfo Que Carrega uma Vara Mágica”) é o nome de um dverg.

Ganglati (“Preguiça”) é o nome do criado de Hel.

Gangleri (1) (“Cansado de Viagem”) é o nome que o rei Gylfi usou quando foi para Ásgarðr disfarçado.

Gangleri (2) (“Cansado de Viagem”) é um dos nomes de Óðinn.

Ganglōti (“Lerdez”) é o nome da criada de Hel.

Gangr (“Galope”) é o nome de um jötunn, filho de Allvaldi e irmão de Þjazi e Iði.

Gantunae (“Deusas Gansos?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Gapt é o nome do primeiro herói dos Godos. Muitos acreditam que Gapt é outro nome de Gautr (Óðinn).

Gapprosnir (“Mago?”) é um dos nomes de Óðinn.

Garðrofa é o nome da égua que junto com o cavalo Hamskerpir gerou Hófvarpnir, o cavalo da Deusa Gná.

Garmangabi (“Rica Doadora”) era a Deusa adorada pelos Suevos que serviram no exército romano. Alguns sugerem que ela seja uma antiga versão de Gefjon.

Garmr (“Devorador?”) é o nome do cão que guarda a caverna Gnipahellir, a entrada de Hel. No Ragnarök ele irá combater Týr e ambos se matarão.

Gastropnir (“Esmagadora Indagação?”) é o nome da casa de Menglōð, que foi feita dos membros de Leirbrimir (“Gigante de Barro”). O portão dessa casa é chamado de Þrymgjöl.

Gausus é o nome de uma divindade germânica relacionada com o nórdico Gautr e com o anglo-saxônico Géat.

Gautatýr (“Deus de Götland?”, “Deus dos Godos?” ou “Deus dos Deuses?”) é um dos nomes de Óðinn.

Gautr (“Deus?”, “Pai?” ou “O Godo?”) é um dos nomes de Óðinn.

Gavadiae (“Deusas Que Guardam os Juramentos?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Gavasiae (“Deusas das Parteiras?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Géat era um Deus adorado pelos Anglo-Saxões. Outra versão afirma que ele era filho de um Deus. É possível que seja apenas outro nome de Óðinn e relacionado a Gautr.

Gefjon/Gefjun (“Aquele Que Doa”) é uma Deusa da raça Æsir. As mulheres solteiras e virgens iriam se tornar serventes de Gefjon após a morte. Conta-se que ela é uma Deusa virgem, porém ela aparece como mãe de quatro filhos que teve com um jötunn. Nessa versão Gefjon disfarçada de mendiga aparece na corte do rei Gylfi. Como ela havia o entretido, o rei agradecido resolve doar terras para Gefjon. Ele disse que ela receberia terras do tamanho que quatro bois pudesse arar em um dia e uma noite. Gefjon vai até Jötunheimr e com um jötunn ela gera quatro filhos. Ela os transforma em bois e os colocou a canga para arar. O arado foi tão profundo que Gefjon arrancou essa terra e a levou para o mar e a chamou de Selund ou Sjalland. Gefjon também parece ser uma Deusa da agricultura.

Gefjon é uma Deusa que possui o dom da vidência e também possui um colar que teria ganhado por um jovem rapaz.

Gefn (“Doadora”) é um dos nomes de Freyja.

Geiguðr (“O Que Balança”) é um dos nomes de Óðinn.

Geirahöð (“Lança de Guerra”) é o nome de um Valkyrja.

Geiravör (“Deusa da Lança”) é o nome de uma Valkyrja.

Geirdriful é o nome de uma Valkyrja.

Geirlöðnir (“Aquele Que Convida com a Lança”) é um dos nomes de Óðinn.

Geirroðr (1) (“Lança Vermelha”) era filho do rei Hrauðungr (1), irmão de Agnarr (2) e pai de Agnarr (3). Por causa de uma disputa entre Óðinn e Frigg, Geirroðr foi testado para ver se era generoso. Frigg convence Óðinn a ir até ele, mas antes manda Fulla secretamente avisar Geirroðr de que um mago iria visitar-lo e seria reconhecido porque nenhum cão iria ataca-lo e era para se proteger dele. Assim, sem saber Geirroðr prende e tortura Óðinn que estava disfarçado de Grímnir, entre duas fogueiras. Óðinn nada revelou mesmo sendo interrogado. O filho de Geirroðr, Agnarr apiedado pelo modo como seu pai havia tratado o visitante, resolve leva-lo um chifre de bebida e dizia ser ele inocente. Óðinn bebeu a bebida e recompensou Agnarr com muitos contos sobre os Deuses e seus lares. Depois disso, ele revelou ser o Deus dos Deuses. Geirroðr que estava sentado com a espada semi desembainhada correu para libertar Óðinn, mas por vontade do Deus, ele tropeçou e caiu sobre sua própria espada e morreu. Agnarr, seu filho, o sucedeu como rei.

Geirroðr (2) (“Lança Vermelha”) era um jötunn, pai de Gjálp e Greip que Þórr visitou e acabou por mata-los. Certa vez, Loki vestindo a forma de falcão de Frigg, vai até a terra de Geirroðr por curiosidade. Pela janela Loki viu um grande salão. Geirroðr também avistara Loki e ordenou que o pássaro fosse trazido até ele. Enquanto via o sofrimento do homem que tentava pegar-lo, Loki não notou que seu pé estava preso até ser tarde demais. Loki foi levado até Geirroðr e ficara preso num baú por três meses. Geirroðr, por ter visto seus olhos, estava desconfiado que seu visitante fosse um homem poderoso e interrogou Loki, que se manterá em silêncio. Quando Geirroðr o tirou do baú, ordenou Loki que o responde-se. Dessa vez Loki disse quem era e jurou ao jötunn que conseguiria trazer Þórr até ele sem o martelo e sem seu cinto de força, em troca de sua vida.

Quando Þórr estava a caminho da terra de Geirroðr, ele passou e parou, por uma noite, na casa da gygr Gríðr, a mãe de Viðarr. Ela contou a Þórr que Geirroðr era um jötunn ardiloso e malvado. Gríðr deu a Þórr um outro cinto de força, luvas de ferro e um cajado chamado Gríðarvöl. Assim, Þórr continuou viagem e Loki o acompanhou. Quando chegaram ao rio Vimur, o maior de todos os rios, Þórr afivelou o cinto da força e suportou firmemente a corrente do rio com o Gríðarvöl. Loki se segurava atrás do cinto de Þórr. No meio da corrente, o rio aumentou grandiosamente e chegou até seus ombros. Þórr ameaçou a aumentar seu Ásmegin (“Poder Divino”) até ficar tão alto como o céu. Dito isso, ele viu a filha de Geirroðr, Gjálp, causando a cheia do rio. Logo depois os dois chegaram a casa de Geirroðr. A Þórr foi oferecido um cadeira para se sentar. Logo que se sentou, a cadeira se levantou para cima do teto e Þórr usou o Gríðarvöl para descer. Quando viu, Þórr percebeu que havia duas gygjur abaixo das cadeiras e eram as filhas de Geirroðr, Gjálp e Greip e estavam com as colunas quebradas. Geirroðr convidou Þórr a participar de seus jogos. No salão havia fogo em todo o salão. Þórr posicionou-se contra Geirroðr.

Então Geirroðr agarrou uma barra de ferro ardente com um alicate e atirou no Deus. Þórr apanhou a barra no ar com as luvas de ferro. Geirroðr saltou atrás de um pilar para se proteger. Þórr ergueu a barra no ar e atirou contra o pilar onde estava o jötunn. A barra

atravessou o pilar, Geirröðr e o muro do salão tudo de uma vez e penetrou na terra. Desse modo Geirröðr e suas filhas foram exterminadas por Þórr. Em outra versão dessa aventura é Þjálfi quem acompanha Þórr até Geirröðr e não Loki.

Geirröðargarðar (“Terra de Geirröðr”) é o nome do lar do jötunn Geirröðr.

Geirskögun (“Lança de Batalha”) é o nome de uma Valkyrja.

Geirvimul (“Rio Borbulhante com Lanças”) é um dos rios que correm em Ásgarðr.

Geirölnir é um dos nomes de Óðinn.

Geiröndull/Geirönu/Geirrönu/Geirrömul/Geirölul é o nome de uma Valkyrja.

Geisa é o nome de uma fêmea Troll.

Geitir (“Pastor de Bode?”) é o nome de um jötunn.

Geitla (“Pequena Cabra”) é o nome de uma fêmea Troll.

Gelgja (“Grilhão”) é o nome da rocha em que o lobo Fenrir está acorrentado.

Gerðr (“Campo”) é filha dos Jötnar Gymir e Aurboða, esposa de Freyr e mãe de Fjölfnir. Gerðr é descrita sendo muito bela e de corpo radiante. É possível que Gerðr seja irmã de Beli, que foi morto por Freyr. De início ela se recusava a se casar com Freyr, mas após Skírnir ameaça-la com a espada mágica e com magia rúnica, ela finalmente cedeu e eles se casaram no bosque chamado Barri.

Geri (1) (“Voraz” ou “Faminto”) é o nome de um dos lobos de Óðinn. O outro é Freki (“Ganancioso” ou “Glutão”). Óðinn os alimenta com a carne que é colocada diante dele, pois ele não precisa se alimentar.

Geri (2) (“Voraz” ou “Faminto”) é o nome de um dos lobos que guarda a casa de Menglöß. O outro é Gífr (“Ganancioso”).

Gersemi/Gersimi (“Jóia”) é uma das filhas de Freyja e Óðr. Sua irmã é Hnoss.

Geruthus é a forma latina do nome de Geirröðr (2).

Gesahenae (“Deusas da Região”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Gestilja (“Hóspede”) é o nome de uma fêmea Troll.

Gestr (“Convidado”) é um dos nomes de Óðinn.

Gestumblindi (“Hóspede Cego”) é um dos nomes de Óðinn.

Gevar é o nome do pai de Nanna no livro Gesta Danorum de Saxo Grammaticus. A Edda em Prosa relata que o pai de Nanna é chamado Nepr.

Gevarus é a forma latina do nome de Gevar, segundo o Gesta Danorum.

Geysa (“Aquele Que Atravessa A Corrente”) é o nome de uma fêmea Troll.

Gífr (“Ganancioso”) é o nome de um dos lobos que guarda a casa de Menglöß. O outro é Geri (2).

Gillingr (“Ruidoso”) era um jötunn, pai de Suttungr e Baugi. Eles foram assassinados pelos dvergar Fjalarr (4) e Galarr. Esses dvergar convidaram Gillingr e sua esposa a irem até a casa deles. Depois eles convidaram Gillingr a ir remar com eles para o mar e ele aceitou, mas quando eles estavam longe da terra os dvergar viraram o barco. Gillingr não conseguiu nadar e morreu. Os dvergar desviraram o barco e remaram de volta para a casa. Os dvergar relataram o acidente a esposa de Gillingr que ficou profundamente

triste. Então Fjalarr perguntou a ela se ela desejava aliviar seu coração e se ela gostaria de ver onde Gilligr tinha perecido. Ela concordou e em ir ver. Então Fjalarr falou baixo com seu irmão Galarr e o mandou subir em cima da entrada de sua casa, e quando ela saiu-se, era para deixar uma pedra de moinho cair na cabeça dela, dizendo que os lamentos dela iria deixá-lo aborrecido. E assim, Galarr fez o que o irmão havia pedido.

Quando Suttungr soube do acontecido, ele foi até os dvergar para se vingar. Ele levou os dois até o mar e os colocou em um recife que afundava quando chegava a maré alta. Os dois rogaram por suas vidas e ofereceram a Suttungr, como reconciliação, o Hidromel dos Poetas.

Suttungr aceitou e o Hidromel tornou-se o instrumento da reconciliação entre eles. Suttungr levou a bêbeda para sua residência e a escondeu num lugar chamado Hnitbjörg e colocou sua filha Gunnlöð para vigiar a preciosa bebida.

Gimlé (“Abrigo do Inverno?” ou “Céu?”) é um palácio de ouro onde os homens virtuosos irão habitar por toda eternidade, depois da morte, na companhia do Alföðr (Óðinn). Esse palácio também é chamado de Vingólf. Ele está localizado no fim do céu do sul e é chamado Viðbláinn (“Amplamente Azul”). É dito que esse palácio brilha mais que a Sól. Esse lugar resistiu ao Ragnarökr.

Ginnarr (1) (“Enganador”) é o nome de um dvergr.

Ginnarr (2) (“Enganador”) é um dos nomes de Óðinn.

Ginnungagap (“Abismo Sem Forma” ou “Mágicos Poderes Que Preenchem O Espaço”) é um lugar que faz divisa ao norte com Niflheimr e ao sul com Múspellsheimr. O jötunn Ymir, a vaca Auðhumla e o Deus Búri surgiram neste local. Quando Óðinn, Vili e Vé mataram Ymir, eles jogaram o corpo dele no Ginnungagap e criaram o mundo a partir de sua carcaça. O sangue de Ymir jorrava de suas feridas matando todos os Jötnar afogados menos Bergelmir e sua esposa, que fugiram num pequeno barco. Bergelmir deu origem a família dos hrímpursar, depois disso.

Gipul (“Abertura”) é um dos rios que corre em Hvergelmir e Ásgarðr.

Gísl (“Lampejo”) é um dos cavalos dos Æsir.

Gisl é o nome do filho de Vísbur. Ele é irmão de Öndur.

Gizurr (“O Que Compreende a Verdade”) é um dos nomes de Óðinn.

Gjallarbrú (“Ponte que Ecoa”) é o nome da ponte que está em Hel. Esta ponte é guardada por Móðguðr. A ponte ecoa sons diferentes quando seres vivos e mortos atravessam-na.

Gjallarhorn (“Chifre que Ecoa”) é o nome da trombeta que Heimdallr soará no Ragnarökr e que pode ser ouvida em todos os mundos. É dito que Mímir usa esse chifre para beber da fonte de Mímir.

Gjálp (“A Que Uiva”) é uma gýgr que foi morta por Þórr. Ela era filha de Geirröðr (2) e irmã de Greip. O poema Eddico Hyndluljóð narra o nascimento de Heimdallr e Gjálp e Greip aparecem entre os nomes de suas nove mães. O próprio Heimdallr afirma que suas nove mães eram todas irmãs, assim sendo somos levados a crer que Heimdallr é neto do jötunn Geirröðr e não de Ægir como muitos afirmam.

Gjúki é o nome de um rei, que era esposo de Grímhildr e pai de Guðrún, Gunnarr, Högni e Guðný e era padraсто de Guþormr. Ele era sogro de Sigurðr Fáfnisbani.

Gjöll (1) (“Estridente”) é um dos rios que corre em Hvergelmir e está localizado nas portas de Hel.

Gjöll (2) (“Estridente”) é o nome da rocha em que Fenrir está acorrentado.

Glaðr (“Brilhante” ou “Alegre”) é um dos cavalos dos Æsir.

Glaðsheimr (“Terra da Alegria”) é o nome do reino de Óðinn e é aqui onde o Valhöll está situado. Ele é feito de ouro por dentro e por fora. Nesse lugar há os doze tronos dos Deuses Regentes e o trono de Óðinn.

Glámr (“Pálido”) é o nome de um jötunn.

Glapsviðr (“Hábil em Seduzir”) é um dos nomes de Óðinn.

Glasir (“Brilhante”) é o nome de uma árvore de ouro vermelho que fica na frente do Valhöll.

Glaumar (“Ruidoso”) é o nome de um jötunn.

Gleipnir (“Aberta”) é o nome da corrente mágica que foi fabricada pelos dvergjar de Svartálfheimr a mando do Alföðr. Essa corrente foi feita para segurar o lobo Fenrir e seis ingredientes foram usados para sua criação, a saber:

01) O ruído de um gato ao andar.

02) A barba de uma mulher.

03) A raiz de uma montanha.

04) A respiração de um peixe.

05) A sensibilidade de um urso.

06) O cuspido de uma ave.

Gleipnir é descrita sendo leve e suave, mais muito resistente.

Glenr (1) (“O Que Abre as Nuvens”) é o nome do marido da Sól.

Glenr (2)/Glær (“O Que Abre as Nuvens”/“Brilhante”) é um dos cavalos dos Æsir.

Glitnir (“Brilhante”) é o nome do palácio de Forseti, o filho de Baldr e Nanna. Os pilares desse salão são de ouro e o telhado é de prata. Esse palácio é a melhor corte conhecida pelos Deuses e homens.

Glói (“Incandescente”) é o nome de um dvergjar.

Glóinn (“Incandescente”) é outro nome do dvergjar Glói. Ele também é chamado de Glói.

Glumra (“Ruidosa”) é o nome de uma fêmea Troll.

Glæsisvellir (“Planície Brilhante”) é o lar do jötunn Guðmundr em Jötunheimr.

Gná (“Elevada”) é uma Ásynja e mensageira de Frigg. Ela voa através do mundo nas costas do cavalo Hófvarpnir, que pode correr sobre o ar e mar.

Gneip (“Pico”) é o nome de uma fêmea Troll.

Gnepja é o nome de uma fêmea Troll.

Gnipahellir (“Caverna do Rochedo”) é o nome da entrada em Hel onde o cão Garmr está acorrentado.

Gnissa (“Desagradável”) é o nome de uma fêmea Troll.

Gnitaheiði é o nome do monte de terra em qual estava o amontoado de ouro em que o dragão Fafnir estava deitado.

Goð (“Deus”) é qualquer uma das divindades Æsir e Vanir.

Godan (“Deus?”) é uma das formas do nome de Óðinn, de origem Longobarda.

Goðar (“Sacerdotes”) é o plural de Goði (“Sacerdote”).

Goðheimr (“Terra dos Deuses”) aparentemente é outro nome de Ásgarðr.

Goði (“Sacerdote”) nome por qual eram chamados os homens que cuidavam dos assuntos do templo e dos Deuses, bem como administrar as cerimônias sagradas e a assembléia local.

Gói era filha de Þorri e irmã de Nórr e Górr. Ela era esposa de Hrólfr í Bergi. O mês Gói (meio de Fevereiro-Março) é dedicado em sua honra.

Góinn (“Animal Terrestre?”) é uma das inúmeras serpentes que roem o freixo Yggdrasill. É filho de Grafvitnir e irmão de Móinn.

Górr é filho de Þorri e irmão de Nórr e Gói. Ele era pai de Beiti e Heiti, Meitir e Geitir.

Goti é o nome do cavalo de Gunnar.

Grábakr (“Dorso Cinzento”) é uma das inúmeras serpentes que roem o freixo Yggdrasill.

Gráð (“Ganancioso”) é um dos rios que correm pelo mundo.

Grafvitnir (“Lobo Roedor”) é uma serpente, pai de Góinn e Móinn.

Grafvölluðr (“Roedor do Campo”) é uma das inúmeras serpentes que estão em Hvergelmir, abaixo da raiz do freixo Yggdrasill.

Gramr (1) (“Fúria”) é o nome da espada muito afiada que Reginn fabricou para Sigurðr.

Gramr (2) (“Fúria”) era o nome de um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Grani é o nome do cavalo de Sigurðr, o matador de Fáfnir. Grani é filho de Sleipnir, o cavalo de oito patas de Óðinn. Conta-se que no peito de Grani existem runas desenhadas.

Greip (“A Que Aperta”) era o nome de uma das filhas do jötunn Geirröðr, que foi morta por Þórr. Greip é o nome de uma das nove mães de Heimdallr.

Grendel é o nome do monstro que o herói Beowulf matou.

Grérr (“Pequeno?”) é um dos quatro dvergar que fabricaram o colar Brísingamen. Os outros são Álfrigg, Berlingr e Dvalinn.

Gríðarvölur (“Cajado de Gríðr”) é o nome do cajado que Þórr usou para atravessar o rio Vimur. Foi um presente da gygr Gríðr, a mãe de Viðarr, para Þórr.

Gríðr (“Impetuosidade?” ou “Violência?”) é o nome da gygr que é mãe de Viðarr. Ela era amiga de Þórr e o ajudou contra o jötunn Geirröðr, doando ao Deus um cajado chamado Gríðarvölur, um par de luvas de ferro e um cinturão de força.

Grima (“Mascarada?”) é o nome de uma fêmea Troll.

Grímhildr (“Mascara de Batalha”) era o nome da rainha e esposa de Gjúki e mãe de Guðrún, Högni (1), Gunnar e Guðný.

Grimling (“Pequeno com Mascara”) é o nome de um jötunn.

Grímnir (1) (“Mascarado”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome Óðinn usou para se disfarçar quando foi visitar o rei Geirröðr (1).

Grímnir (2) (“Mascarado”) é o nome de um jötunn.

Grímr (1) (“Mascarado”) é um dos nomes de Óðinn.

Grímr (2) (“Mascarado”) era o nome do filho do jötunn Hergrímr que Starkaðr adotou após matar seu pai.

Grímr (3) (“Mascarado”) é o nome de um dvergr.

Gripir (“Possuído?” ou “Ávido?”) é o nome do tio de Sigurðr. Ele era filho de Eylimi e irmão de Hjördís. Gripir era conhecido por sua sabedoria.

Grípul é um dos rios que corre na residência dos Deuses e é alimentado pelos chifres do veado Eikþyrnir.

Grisla é o nome de uma gygr.

Grjótún (“Casa de Pedra”) é o nome do lar de Geirröðr (2).

Grjótúnagarðr (“Casa Cercada de Pedra”) era o nome do lar do jötunn Hrungrnir em Jötunheimr e onde ele combateu com Þórr.

Gróa (“Crescer”) era esposa de Aurvandill e mãe de Svipdagr. Ela é famosa por seu conhecimento mágico. Após Þórr ter matado Hrungrnir em duelo, um fragmento da arma de sílex do jötunn se alojou na cabeça do Deus. Gróa foi até ele para remover o sílex. Mas durante o encantamento, Þórr contou a ela sobre como ele havia salvo, certa vez, seu marido Aurvandill da terra dos Jötnar o carregando num cesto. Ela ficou entusiasmada que esqueceu o resto do feitiço e assim o sílex permaneceu na cabeça de Þórr. É proibido, desde então, atirar um sílex no chão, porque isso faz mexer o sílex que está na cabeça de Þórr.

Grotti (“Amolador”) é o nome de um moinho que foi dado para Fróði, o rei da Dinamarca, por Hengikjöptr (Óðinn disfarçado). Fróði tinha duas serventes gygjur chamadas Fenja e Menja que ele havia comprado de Fjölfnir (2), que trabalhavam no moinho. O moinho produzia ouro e paz para Fróði, mas por ele ter abusado de suas escravas não lhes dando descanso, elas encantaram o moinho fazendo com que Fróði fosse morto pelo rei Mýsingr que tomou para si as serventes e o moinho para fabricar sal. Mýsingr estava com as duas gygjur fabricando sal em seu navio, mas a meia noite elas perguntaram a ele se ele já tinha sal suficiente. Mýsingr as ordenou para que continuassem e não muito depois o navio afundou e desde então o mar se tornou salgado.

Grottintanna (“Dente Amolador”) é o nome de uma fêmea Troll.

Grýla (“Fantasma”) é o nome de uma fêmea Troll.

Guðmundr é um jötunn que governa Glæsisvellir. Ele é irmão de Geirröðr (2). Guðmundr possuía filhos e filhas de imensa beleza. Ele é um jötunn amigável.

Guðný era filha de Gjúki e irmã de Gunnar, Högni (1) e Guðrún.

Guðr/Gunn (“Batalha”) é o nome de uma Valkyrja.

Guðrún (“Runa de Batalha”) era a esposa de Sigurðr e irmã de Gunnar, Högni (1) e Gutpormr. Seu pai era Gjúki. Sua filha com Sigurðr Svanhild. Após Sigurðr ter morrido, ela tomou uma poção mágica que a fez esquecer tudo que havia ocorrido antes e se casou com Atli com quem gerou dois filhos: Erp e Eitil.

Guerra Æsir-Vanir Embora haja pouca informação sobre esse acontecido, existe algumas referencias sobre esse conflito contados na Edda Poética e por Snorri na Ynglinga Saga. A primeira guerra do mundo começou quando os Æsir resolveram tentar matar Gullveig com lanças no salão de Óðinn e depois eles a queimaram três vezes e ela renasceu três vezes. Isso aconteceu logo depois da idade do ouro e esses três renascimentos de Gullveig simbolizam as idades da humanidade: a idade da prata, a idade do cobre e a idade do ferro. Depois disso ela foi chamada de Heiðr e ia aos lares das pessoas profetizando o futuro e enganando mentes e as feiticeiras a adoravam. Os Vanir não gostaram da maneira que Gullveig foi tratada pelos Æsir. Óðinn atirou sua lança na hoste Vanir e a guerra começou. O muro que circulava a terra dos Deuses se quebrou e o campo de batalha foi tomado pelos Vanir. Então os Æsir se sentaram em conselho para decidir se deveriam pagar tributo aos Vanir ou se eles deveriam ser adorados juntos. Uma outra versão diz que Óðinn

foi até Vanaheimr com uma grande armada,mas os Vanir estavam bem preparados que defenderam sua terra e a vitória pendia para os dois lados.Cada grupo causava muitos danos as terras uns dos outros,até que cansados da guerra,ambos os lados decidiram estabelecer a paz e fazer uma trégua.Os Vanir enviaram seus melhores homens:Njörðr e seu filho Freyr e os Æsir enviaram Hœnir e Mímir.Hœnir era robusto e muito belo e Mímir tinha grande sabedoria.Hœnir foi feito chefe em Vanaheimr e Mímir seu conselheiro,mas nas assembléias Hœnir não sabia agir sem a ajuda de Mímir.Os Vanir perceberam isso e acharam que os Æsir os tinha enganado e cortaram a cabeça de Mímir e a enviaram a Óðinn.Óðinn a conservou através de ervas e encantos e usava a cabeça quando queria bons conselhos.Óðinn colocou Njörðr e Freyr como seus sacerdotes e Freyja se tornou a sacerdotisa e foi Ela quem ensinou os Æsir as artes mágicas.

Para comemorar a paz,todos os Deuses cuspiram num caldeirão,de onde surgiu o gigante Kvásir,que sabia responder todas as perguntas.Outra versão diz que ele é de origem Vanir e que foi enviado a Ásgarðr junto com Njörðr e seus filhos:Freyr e Freyja.Kvásir teria sido trocado por Mímir no acordo feito pelos Deuses.Logo depois disso,Kvásir foi morto por dvergar que fizeram de seu sangue,o hidromel dos poetas.Os dvergar para salvar suas vidas cederam o hidromel aos jötnar Suttungr e Baugi.Óðinn resolveu recuperar essa dádiva para os Deuses e roubou dos jötnar,enganando seus servos e sua filha.Assim o hidromel ficou em posse de Óðinn,que falava com eloquência e em versos.O muro quebrado na guerra Æsir-Vanir foi edificado novamente por um jötunn e seu cavalo mágico Svaðilfari,que queria em troca pelos seus serviços:Freyja,a Sól e a Lua.Loki enganou o gigante conquistando o cavalo dele,e Þórr o matou e o atirou-o ao Niflheimr.Depois disso Loki deu a luz ao cavalo Sleipnir e ele o deu a Óðinn.

Guldgubber são pequenas figuras de ouro,medindo entre 0,5cm e 1,5cm.Os Guldgubber foram encontrados pela primeira vez em 1869 por E. Vedel em Sorte Muld,em Bornholm,na Dinamarca.Os Guldgubber são de difícil datação mas acredita-se que foram feitos entre 400/800 d.c..Acredita-se que as imagens representadas em vários Guldgubber sejam Divindades nórdicas.Müller-Wille (1999) identificou as figuras masculinas solitárias como Þórr (segurando um cajado) e Óðinn,o casal foi identificado como sendo Freyr e Gerðr (ou Freyja),e as mulheres solitárias como uma Valkyrja ou Freyja (com casaco de penas).Os Guldgubber são divididos em cinco categorias:



01)Homens



02)Mulheres



03)Duplos Gubber



04) Criaturas Fantásticas

05) Animais

Gullfaxi (“Crinas de Ouro”) é o nome do cavalo que o jötunn Hrungrnir possuía antes de ser morto por Þórr. Porém, a perna de Hrungrnir caiu em cima de Þórr e nenhum dos Deuses conseguiram libertá-lo. Então os Deuses chamaram por Magni, filho de Þórr e Járnsaxa que tinha apenas três noites de vida. Após ter socorrido seu pai, jogando a perna do jötunn para longe, Þórr o presenteou com o cavalo de Hrungrnir, Gullfaxi. Óðinn disse a Þórr que ele havia cometido um erro e que deveria ter dado tão bom cavalo a seu pai e não para o filho de uma gýgr. Desde então Gullfaxi é contado como um dos cavalos dos Æsir.

Gullinbursti (“Cerdas de Ouro”) é o nome do javali de ouro de Freyr, que pode correr acima do ar e sobre as águas. Esse javali é tão brilhante que pode iluminar até a mais negra das noites. Gullinbursti, que também é chamado de Slíðrugtanni, foi feito pelos irmãos dvergar Brokkr e Sindri (2).

Gullinkambi (“Crista de Ouro”) é o galo que acorda os Einherjar e os Deuses.

Gullintanni (“Dentes de Ouro”) é um dos nomes de Heimdallr.

Gullmævíll (“Pequena Gaivota Dourada?”) é o nome de um dvergr.

Gulltoppr (“Franjas de Ouro”) é o nome do cavalo de Heimdallr.

Gullveig (“Licor de Ouro” ou “Sede de Ouro”) era um gýgr que foi até os Æsir e os Deuses tentaram mata-la três vezes com lanças e fogo e três vezes ela renasceu. Ela é versada em magia e seiðr e é sempre bem vista por mulheres malignas. Pelo modo como os Æsir haviam tratado-na, os Vanir decidiram guerrear com os Æsir. Após longas guerras decidiram se reconciliar e para comemorar a paz todos os Deuses cuspiram numa tigela e assim nasceu Kvasir, o ser que sabia responder qualquer coisa. A identidade de Gullveig é obscura mas acredita-se que ela possa ser Angrboða ou talvez Freyja, mas isso são apenas suposições.

Guma (“Exagerada?” ou “Fêmea?”) é o nome de uma fêmea Troll.

Gungnir (“Tremor Violento?”, “Oscilação?” ou “A Que Enfraquece?”) é o nome da lança de Óðinn que foi feita pelos dvergar filhos de Ívaldi. Gungnir não pode ser parada quando for lançada. Existem runas desenhadas na ponta de Gungnir.

Gunnar era um rei que foi casado com a Valkyrja Brynhild e era irmão de Guðrún, Högni (1) e Guðný. Gunnar era filho de Gjúki e Grímhildr. Segundo os poemas da Edda Poética Atlakviða e o Oddrúnargrátr, Gunnar foi assassinado por Atli (1), que o jogou num poço cheio de serpentes.



Gunnar (Bohuslän, Suécia)



Gunnar (Götland, Suécia)



Gunnar (Noruega)



Gunnar (Oseberg, Noruega)

Gunnar Helmingr era um norueguês que havia fugido para a Suécia porque era procurado por assassinato e personificou o Deus Freyr, após destruir o imagem do Deus. Depois de engravidar a sacerdotisa eles voltaram para a Noruega.

Gunnblindi (“Cego na Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Gunnlöð (“Convite a Batalha”) é o nome da filha de Suttungr e sobrinha de Baugi. Gunnlöð era a guardiã do Hidromel da inspiração até ser seduzida por Bölverkr (Óðinn disfarçado). Dormindo três noites com ela, Óðinn bebeu três goles do Hidromel e assim esvaziou todos os três tonéis Bóðn, Són e Óðrerir. Óðinn se transformou em águia e fugiu para Ásgarðr levando a preciosa bebida.



Óðinn levando o Hidromel dos Poetas para os Æsir (Götland, Suécia)

Gunnr/Guðr é o nome de uma Valkyrja.

Gunnporin/Gunnþráinn (“Ansioso por Batalha”) é um dos rios que corre pelo mundo.

Gunnprá/Gunnpró (“Sedento por Sangue?”) é um dos rios que corre em Hvergelmir e em Ásgarðr.

Gunther é o nome germânico de Gunnar.

Guôdan (“Deus?”) é a forma Longobarda do nome de Óðinn. É o mesmo que Godan.

Gusir (“Tempestuoso?”) é o nome de um jötunn.

Gustr (“Rajada”) outro nome de Andvari (?).

Guthmundus é a versão latina do nome de Guðmundr.

Gutpormr é o nome do enteado de Gjúki.

Gyðja (“Sacerdotisa”) é o singular de Gyðjur (“Sacerdotisas”).

Gyðjur (“Sacerdotisas”) são as sacerdotisas que cuidam dos templos e dos rituais sagrados.

Gýgjur (“Gigantas”) são as gigantas que habitam o Jötunheimr.

Gýgr (“Giganta”) é o singular de Gýgjur.

Gylfi (1) (“Onda”) era o nome de um rei da Suécia. Ele foi até Ásgarðr para tentar descobrir a origem dos poderes dos Æsir. Conta-se que Gylfi deu terras para a Deusa Gefjon arar depois que ela havia entretido ele, o tamanho que quatro bois pudessem arar durante um dia e uma noite. A Deusa foi para Jötunheimr e com um jötunn gerou quatro filhos que ela transformou em bois e assim ela arrancou a terra levando-a para o mar e a chamou Sellund (Sjalland). Conta-se que esse rei usou o nome de Gangleri (1) quando foi para Ásgarðr. Em outras fontes ele é dito ser um jötunn.

Gylfi (2) (“Onda”) era um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Gyllir (1) (“Dourado”) é o nome de um dos cavalos dos Æsir.

Gyllir (2) (“Grito”) é o nome de um jötunn.

Gymir (1) (“Mar?”) é o nome do jötunn que era casado com Aurboða. Ele é pai de Gerðr. É dito que ele é muito rico.

Gymir (2) (“Mar?”) é um dos nomes de Ægir, o senhor do mar. Não se sabe ao certo se ele é o mesmo que Gymir (1).

Göll (“Barulho”) é o nome de uma Valkyrja.

Göllnir/Göllorr/Göllungr (“O Barulhento (em batalha)”) é um dos nomes de Óðinn.

Gömul (“Antigo”) é o nome de um dos rios que corre na residência dos Deuses e é alimentado pelos chifres do veado Eikþyrnir.

Göndlir (“O Que Possuí Vara Mágica”) é um dos muitos nomes de Óðinn.

Göndul (“Vara Mágica”) é o nome de uma Valkyrja.

Göpul (“Espaço”) é o nome de um dos rios que corre na residência dos Deuses e é alimentado pelos chifres do veado Eikþyrnir.

H

Hábrók (“Alto Calção”) é dito ser o nome do melhor dos falcões.

Hadda (“Cabeludo”) é o nome de um jötunn.

Haddingjar (“Cabelos Longos”) são dois lendários irmãos possivelmente relatados com o clã real dos Vândalos conhecida como Hasdingi.

Haddingus era filho de Gram e Signe. Ele era esposo de Ragnhild, a filha de Hakon, rei dos Nitherianos. Ele foi escolhido por sua esposa Ragnhild entre outros homens durante um banquete e pelos pés. Muitos estudiosos vêem a semelhança dessa história com a de Njörðr e Skaði.

Haðubrand era filho de Hildebrand. Conta-se que ele e seu pai se tornaram inimigos e depois se reconciliaram. Outra versão relata que Haðubrand foi morto por seu próprio pai.

Haeva (“Casar?”) é o nome da Deusa adorada pelos Batavos junto com Hercules Magusanos (Ponar/Pórr). Pensa-se que possa ser uma alusão a Hebe (Deusa da juventude e esposa de Hercules) da mitologia grega, mas há a possível conexão com a palavra germânica *hiwan (“casar”). Então, sugere-se, que ela é a Deusa germânica da família, que seria invocada por noivos na hora do casamento. Como Hercules Magusanos era nome de Pórr em território germânico, então, Haeva seria a versão de Sif. Haeva possivelmente significa “Casar” e Sif significa “Relação por Casamento”, “Família” ou “Parente” e desse modo confirmando essa possibilidade.

Hafgufa é um tipo de monstro marinho que aparece nas Sagas. Muito similar ao Kraken.

Hafli (“Guardião” ou “Guloso”) é o nome de um jötunn.

Hafpi é o nome do filho de Þjelvar/Þjálfi. Ele se casou com uma garota chamada Huífastjerna (“Estrela Branca”) e eles se tornaram os ancestrais dos Gutar.

Hagen é o nome germânico de Högni (1).

Hagverkr (“O Que Faz o Bem”) é um dos nomes de Óðinn.

Haki (“Gancho”) era o filho de Hveðna, que era filha de Hjörvarðr.

Hála (“Macia”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hálfðan (1) é o nome do pai de Kára, a Valkyrja.

Hálfðan (2), o Velho é o nome de um rei mais famoso de todos. Ele era um grande guerreiro. Ele era esposo de Alvig, a filha do rei Eymundr de Hólmgarðr. Eles tiveram dezoito filhos. Nove nasceram de um único parto. O nome desses nove eram: Þengill ou Manna-Þengill; Ræsir; Gramr; Gylfi; Hilmir; Jöfurr; Tyggi; Skyli ou Skúli e o nono era Harri ou Herra. Todos esses eram famosos e não tiveram filhos porque morreram em batalha. Os outros filhos de Hálfðan eram: Hildir, de quem os Hildings vieram; Nefir, de quem os Niflungs vieram; Audi, de quem os Ödlungs vieram; Yngvi (4), de quem os Ynglings vieram; Dagr (3), de quem os Döglings vieram; Bragi, de quem os Bragnings vieram; Buðli, de quem os Buðlungs vieram; Lofdi, de quem os Lofdungs vieram e Sigarr, de quem os Siklings vieram. Hálfðan, o Velho havia matado o rei Sigtryggr.

Halja é como os Godos chamavam Hel (1), o reino dos mortos.

Hallinskiði (“Galho Encurvado (do chifre de Carneiro?)”) é um dos nomes de Heimdallr.

Halr (“Guerreiro” ou “Homem”) é um dos filhos de Karl e Snör.

Hama (“Lar?” ou “O Que Cobre?”) aparentemente parece ser outro nome de Heimdallr em Velho Inglês. Hama é associado ao colar Brosingamen do mesmo modo que Heimdallr e o colar Brisingamen na lenda nórdica.

Hamavehae eram Deusas germânicas possivelmente adoradas pela tribo dos Chamavi.

Hamdir era um dos filhos de Guðrún e Jónakr.

Hamingja (“Sorte” ou “Fortuna”) é o singular de Hamingjur.

Hamingjur são um tipo de espíritos guardiões, que as vezes podem assumir forma animal ou humana. São muito parecidas com as Fylgjur, com as quais as vezes se confundem.

Hamskerpir é o nome do cavalo que unido com a égua Garðrofa geraram Hófvarpnir, o cavalo da Ásynja Gná.

Hangagoð (“Deus dos Enforcados”) é um dos nomes de Óðinn.

Hangi (“Enforcado”) é um dos nomes de Óðinn.

Hannar (“Hábil”) é o nome de um dvergr.

Haptagoð (“Deus Que Acorrenta”) é um dos nomes de Óðinn.

Hár/Hárr/Hávi (“Altíssimo” ou “Excelso”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome Óðinn usou quando Gylfi viajou até Ásgarðr para conhecer os Æsir.

Hár/Hárr/Hörr (“Altíssimo” ou “Grisalho”) é o nome de um dvergr.

Hárbarðr (“Barbas Cinzentas”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome Óðinn usou (pois estava disfarçado) quando ele encontrou-se com Þórr, quando o Deus do Trovão voltava da terra dos Jötnar. Após um discurso de insultos, Óðinn se recusa a atravessar Þórr pelo canal ao qual o Deus necessitava atravessar. Þórr narra seus feitos heróicos contra os Jötnar e Óðinn se gaba de seus feitos amorosos e guerreiros.

Harðgreip (“Aquele Que Agarra Forte”) é o nome de uma fêmea Troll. Ela é filha de Vagnhöfði.

Harðgreipr (“Aquele Que Agarra Forte”) é o nome de um jötunn.

Harðverkr (“Pesado Trabalhador”) é o nome de um jötunn.

Harðvéurr (“O Forte Arqueiro”) é um dos nomes de Þórr, o Deus do Trovão.

Hariasa (“Deusa Com Muito Cabelo”) era uma Deusa adorada na Germânia e associada à guerra.

Harimela/Harimella era uma Deusa adorada na Germânia e associada à guerra. Talvez seja uma variante de Hariasa.

Harri/Herra era um dos filhos de Hálfdan (2), o Velho.

Hástigi (“Alta Escalada?”) é o nome de um jötunn.

Hati (“Ódio”) é o lobo que persegue Máni através do Céu. Ele é filho de Hróðrsvitnir e irmão de Sköll.

Haugspori (“Viajante da Colina”) é o nome de um dvergr.

Haustblót (“Sacrifício da Colheita”) era o dia em que se comemorava a abundância e a colheita e era realizada no final de Outono. Acredita-se que os blóts realizados nessas festas eram conduzidos por uma mulher e relacionados com os membros do clã.

Hávi (“Altíssimo”) é um dos nomes de Óðinn.

Healfdene (“Meio Dinamarquês?”) era o nome do pai de Hroðgar/Ro, Halga/Helgi e Signý.

Heðinn (1) era o nome do irmão de Humlung e Hymling. Ele era filho de Hjörvarðr (1) e Álfhildr.

Heðinn (2) era o filho de Hjárrandi (2) e amante de Hildr (2).Ele era o inimigo de Högni (2).

Hefring (“Aquele Que Se Levanta”) é uma das nove filhas de Ægir e Rán.

Hegle/Heil (“Granizo?”) era um Deus adorado pelos Saxões.A imagem desse Deus foi destruída por São Augustine em 603 d.c.,quando ele fundou o mosteiro de Cerne (Cerne) em Dorset que está situado em Wessex).

Heiðdraupnir (“Gotas Brilhantes”) é um dos nomes de Mímir (?).Conta-se que Óðinn bebeu do chifre Hoddrofnir na companhia da cabeça de Heiðdraupnir e presumi-se ser Mímir,o guardião da fonte da sabedoria.

Heiðr (“Brilhante”) é outro nome de Gullveig.Heiðr é filha do jötunn Hrímnir.

Heiðrún é o nome da cabra que se encontra no Valhöll cujas tetas enchem um enorme tonel que os Einherjar são incapazes de esgotar.Heiðrún se alimenta das folhas da árvore Læraðr.

Heimdallr/Heimdallr (“Brilho do Mundo?” ou “Arco do Mundo?”) é o guardião dos Deuses,cuja função é permanecer na ponte Bifröst para impedir os Jötnar e os Bergrisar de ali atravessarem.Heimdallr possui uma trombeta que pode ser ouvida em todos os mundos chamada Gjallarhorn (“Chifre que Ecoa”),que ele soará quando o Ragnarökr estiver próximo para avisar os Æsir e os Einherjar que a batalha final havia chegado.O seu cavalo é chamado Gulltoppr (“Frajolas de Ouro”) e ele reside no palácio Himinbjörg (“Montanha Celeste”).Ele é filho de Óðinn e de nove irmãs gýgjur chamadas de Gjálp,Greip,Eistla,Eyrgjafa,Úlfrún,Angeyja,Imðr,Atla e Járnsaxa.

Heimdallr é um excelente guarda e necessita dormir menos que um pássaro e pode ver a cem milhas tanto de dia como de noite.Ele também pode ouvir a grama crescendo na terra e a lã crescendo no dorso dos carneiros.Heimdallr é renomado por sua sabedoria e até já foi chamado de “outro Vanir”.Heimdallr também é chamado de inn hvíti Áss (“O Deus Branco”),Vindhlér (“Abrigo do Vento” ou “Vento do Mar?”),Hallinskíði (“Galho Encurvado (do chifre de Carneiro?)”),Gullintanni (“Dentes de Ouro”) e Heimdali Conta-se que a hljóð (audição) de Heimdallr está escondido abaixo da árvore-mundo.

Heimdallr e Loki se enfrentaram na forma de focas em Vágasker e Singasteinn,certa vez,pela posse do colar de Freyja.O Deus saiu vitorioso sobre Loki.No épico Beowulf,o colar Broðingamen (Brísingamen) é levado de volta para a “cidadela brilhante” (talvez Ásgarðr ou Valhöll) por Hama (Heimdallr).Heimdallr e Loki se enfrentarão novamente no Ragnarökr,onde ambos iram matar um ao outro.Essa batalha talvez se deve ao fato de Heimdallr ser o pai da civilização e Loki o pai dos três Þursar,que trarão grande infortúnio aos Deuses e homens no final dos tempos,arruinando assim o ordem instituída no início dos dias.

No começo dos tempos Heimdallr desceu a terra e assumiu o nome de Rígr (“Rei”) e se tornou o pai da sociedade e da cultura,e por isso os homens são chamados de “filhos de Heimdallr”.

Heimdallr é descrito como sábio,poderoso,alto e com dentes de ouro.



Heimdallr (Gosforth, Inglaterra)



Heimdallr (Jurby, Ilha de Man)

Hel (1)/Niflhel (“Morte” ou “Escondida”?/“Nevoas Escondidas”) é dito ser o nono mundo e é governado por Hel, a filha de Loki. Os homens depois que morrem vão habitar em Hel.

Hel (2) (“Morte” ou “Escondida”?) é a filha de Loki e Angrboða e irmã de Fenrir e Jörmungandr. Sua aparência é de fácil reconhecimento, pois é metade negra (ou azul) e metade cor de carne, cuja fisionomia é horrível e severa.

Ela foi atirada por Óðinn ao Niflheimr e recebeu o poder para governar a região dos mortos, sob a condição de compartilhar todas as suas provisões com quem chegavam até ela. Seu domicílio chamado Éljúðnir (“Umedecido pelo Granizo”), possui muros muito altos e um grande portão chamado Helgrindr (“Portão de Hel”). Seu prato é Hunger (“Fome”); sua faca é Sultr (“Escassez”); seu servente é Ganglati (“Preguiça”); sua criada é Ganglōti (“Lerdez”); a pedra da entrada é Fallandaforað (“Cova do tropeço”); sua cama é Kör (“Doença”) e sua paisagem é Blíkjandaböl (“Vislumbrante Fardo”).

Helia/Helith era uma divindade adorada pelos Anglos-Saxões. Porém não se sabe ao certo se essa divindade era masculina ou feminina. É possível que seja apenas outro nome de Hegl/Heil.

Helblindi (1) (“O Que Cega a Morte?” ou “Cego que se Oculta?”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome aparece com a variante Herblindi (“O Que Cega os Exércitos”).

Helblindi (2) (“O Que Cega a Morte?” ou “Cego que se Oculta?”) é o nome de um dos irmãos de Loki. O outro é Býleistr. É possível que o Helblindi (1) e o Helblindi (2) sejam o mesmo personagem e se referem a Óðinn como irmão de Loki pelo fato dos dois terem feito o pacto de sangue para se tornarem irmãos. A outra hipótese é a seguinte: inicialmente Óðinn e Loki eram irmãos de sangue e gerados pelos mesmos pais biológicos, mas com a chegada do cristianismo e influenciados por essa nova fé, Loki por ser identificado com o Satã cristão, teve a sua genealogia alterada. Assim, Helblindi e Býleistr que são títulos de Óðinn, se tornaram personagens separados e distintos. E para explicar tal embaraço uma nova genealogia foi criada, Loki passou a ser filho de Fárbauti e Laufey, e um jötunn de nascimento que fizera um pacto de sangue com Óðinn para se tornar seu irmão. Desse modo essa “bagunça” foi arrumada. Porém, isso é mera hipótese.

Helgi (“Sagrado”) era pai de Yrsa. Ele era filho de Halfdan e pai de Hrólfr Kraki.

Helgrindr (“Portão de Hel”) é o portão que separa a terra dos vivos da terra dos mortos.

Hellia é outro nome para Hel (1), o reino dos mortos, de origem Anglo-Saxônica.

Helreginn (“Governante de Hel”) é o nome de um jötunn.

Hengest e Horsa (“Garanhão” e “Cavalo”) são dois legendários líderes Anglo-Saxões que povoarão a Inglaterra. Acredita-se que esses dois irmãos fossem adorados como gêmeos Deuses-cavalos, semelhante aos Alcis mencionados por Tácito.

Hengjankjapta (“Aquela Com o Queixo Pendurado”) é o nome de uma gygr que foi morta por Þórr.

Hengikjöptr (“Camarada Enforcado”) é outro nome de Óðinn.

Heorot (“Cervo”) era o nome do palácio do rei Hroðgar.

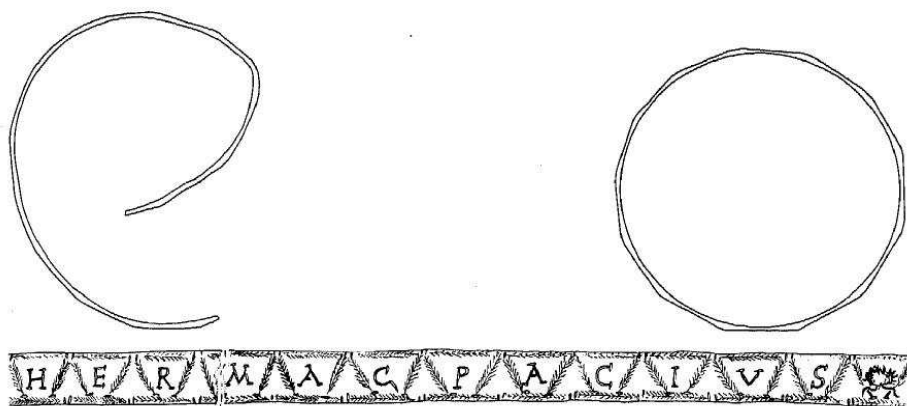
Hepti/Hefti (“Aperto”) é o nome de um dverg.

Heptifili é o nome de um dverg.

Heráss (“Deus do Exército”) é um dos nomes de Óðinn, que aparece numa inscrição norueguesa do século 7.

Herblindi (“O Que Cega os Exércitos”) é um dos nomes de Óðinn.

Hercules é uma divindade romana identificada com o germânico Donar/Þórr, cujo nome é encontrado em alguns altares pela Germânia, mas alguns desses altares, as vezes, parecem se referir ao Semideus Romano e não ao Deus Germânico. Hercules Barbatus (“Hercules Barbado”), Hercules Saxanus (“Hercules Saxão?” ou “Hercules da Montanha?”), Hercules Magusanus (“O Poderoso Hercules”) e Hercules Maliator (“Hercules Atirador de Martelo?”) são geralmente associados ao germânico Þonar/Þórr. Hercules Deusonianus (“Hercules de Deuso”), que é representado em moedas, parece ser relatado ao germânico Þonar/Þórr por causa do seu nome, que se pensa ser etimologicamente ligado a Deuso, um local no Baixo Reno. Alguns desses altares foram erigidos por soldados germânicos que serviram no exército romano, ao julgar pelos nomes dos devotos. O Hercules Magusanus foi adorado pelo povo germânico conhecido como os Batavos. Acredita-se que o Hercules Magusanus também foi adorado pelos Celtas.



Colar com o nome de Hercules Magusanus (HerMag)



Hercules Magusanus



Hercules Magusanus



Hercules Saxanus



Hercules Magusanus



Hercules Magusanus



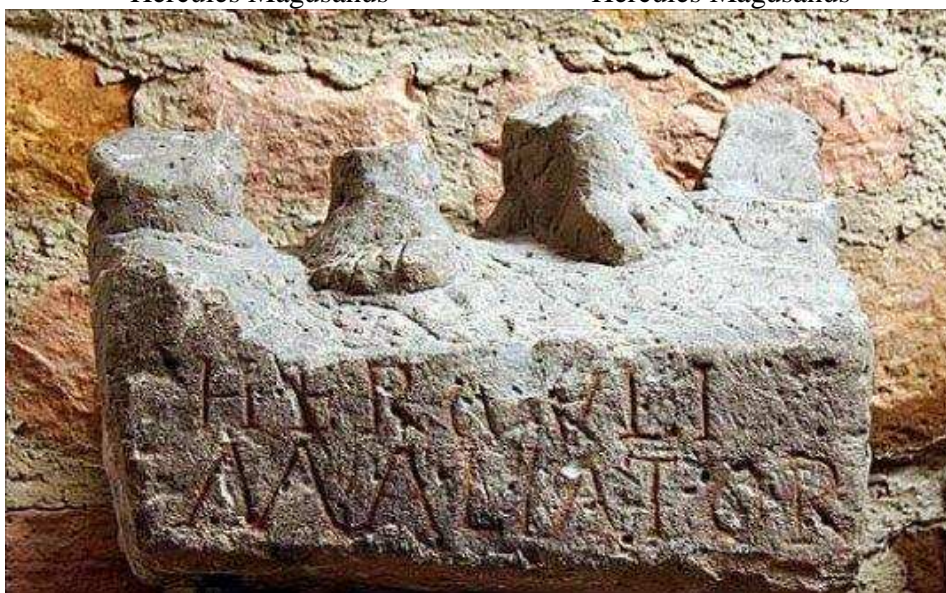
Moedas com imagens de Hercules Deusionianus



Hercules Magusanus



Hercules Magusanus



Hercules Maliator

Herebeald era o filho de Hreðel que havia sido assassinado acidentalmente por seu irmão Hæðcyn. Essa história é muito semelhante ao mito de Baldr e Höðr.

Herfjötur (“A que Acorrente os Exércitos”) é o nome de uma Valkyrja.

Hergrímr (“Furioso Guerreiro?”) era um jötunn que foi morto por Starkaðr. Seu filho era Grímr.

Heri (“Lebre”) é o nome de um dvergr.

Herja (“Devastadora”) é o nome de uma Valkyrja.

Herjaföðr (“Pai dos Exércitos”) é um dos nomes de Óðinn.

Herjann/Herjan/Herran (“Condutor dos Exércitos” ou “Senhor”) é um dos nomes de Óðinn.

Herkir (“Ruidoso”) é o nome de um jötunn.

Herkja (“Ruidosa”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hermóðr (“Bravo Soldado”) é o nome de um dos filhos de Óðinn. Hermóðr ganhou um elmo e uma couraça de seu pai. Quando Baldr morreu, Frigg ofereceu toda sua dedicação e amor (materno) para aquele que fosse até Hel para tentar trazer Baldr de volta e Hermóðr se ofereceu para fazer a viagem. Ele é apelidado de “o Veloz”.

Hersir (“Chefe”) é o nome do pai de Erna.

Herteitr (“Alegria dos Exércitos” ou “Aquele que Adora os Exércitos”) é um dos nomes de Óðinn.

Hertýr (“Deus dos Exércitos”) é um dos nomes de Óðinn.

Hervör (1) é o nome de uma Valkyrja. Ela era filha do rei Hlöðvér e irmã de Hlaðguð. Também é chamada Alvit. Ela foi casada com Völund, o ferreiro, mas depois de sete anos, resolveu partir para as batalhas.

Hervör (2) era filha de Angantýr (2). Ela era mãe de Angantýr (assim chamado depois de seu pai) e Heidrek.

Hiannanefates eram Deusas germânicas adoradas pelos Cananefates. Segundo Tácito (Histórias 4.15.1) essa tribo era relatada com os Batavos.

Hiheraiae (“Deusas dos Pássaros?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Hilda é a versão latina do nome de Hildr (2).

Hildebrand/Hiltibrant era o mestre de Dietrich de Bern. Ele era filho de Reginbald. Conta-se que ele havia ensinado a arte da guerra para Þiðrek e ambos eram grandes amigos. Ele era pai de Haðubrand.

Hildingr (“Guerreiro”) é o nome de um dverg.

Hildisvíni (“Suíno de Batalha”) é o nome do javali de Freyja que fora forjado pelos dverggar Dáinn e Nabbi. O javali é na verdade Óttarr, o amante de Freyja, transformado.

Hildólfr (“Lobo de Batalha”) é o nome de um dos filhos de Óðinn.

Hildr (1) (“Batalha”) é o nome de uma das Valkyrjur de Óðinn.

Hildr (2) (“Batalha”) é o nome da filha de Högni (2) e amante de Heðinn (2). Enquanto seu pai estava fora ela foi raptada por Heðinn (2). Quando retornou ele soube do desaparecimento dela e começou a procura-la. Ele a encontra junto com Heðinn (2), mas os dois se desentenderam e começaram a lutar com seus exércitos. Conta a lenda que ela fazia seu pai e seu amante lutarem uma batalha que duraria até ao Ragnarökr. Essa batalha é conhecida como Hjaðningavíg. É possível que a Hildr (1) seja a mesma que a Hildr (2).



Batalha de Högni e Heðinn (Götland, Suécia)



Batalha de Högni e Heðinn (Götland, Suécia)

Hildir (3) (“Batalha”) é o nome de uma gýgr.

Hilmir era um dos filhos de Hálfðan,(2),o Velho.

Himinbjörg (“Montanha Celeste”) é o palácio do Deus Heimdallr em Ásgarðr.É aqui que se encontra a ponte Bifröst,que liga o Céu e a Terra.

Himinglæva (“Brilho do Céu”) é uma das nove filhas de Ægir e Rán.

Himinhmjóðr (“Destruidor do Céu” ou “Grito Celeste?”) é o nome do boi que Þórr matou para usar de isca para fregar a Serpente Miðgarðr.Era propriedade de Hymir,o jötunn.

Hjaðningavíg (“Batalha dos Guerreiros de Heðinn”) é o nome que ficou conhecido a guerra eterna entre Heðinn e Högni e que deveria durar até o Ragnarökr,porém essa maldição foi dissolvida com a chegada do cristianismo no Norte.

Hjálmar era um guerreiro de enorme reputação de coragem.Ele havia feito um pacto de sangue com Örvar-Oddr.Hjálmar amava Ingibjörg,mas foi incapaz de se unir a ela pois havia sido ferido mortalmente por Angantýr,irmão de outro pretendente dela.Nessa batalha ele matou Angantýr (2),mas morreu porque seu oponente portava a espada Tyrting.

Hjálmbéri (“Aquele Que Usa Elmo”) é um dos nomes de Óðinn.

Hjálmgunnarr é o nome de um rei que Óðinn tinha prometido a vitória contra Agnarr (1),mas a Valkyrja Sigrdrífa o matou e deu a vitória para Agnarr.

Hjalmþrimul (“Fêmea Guerreira”) é o nome de uma Valkyrja.

Hjálprekr é o nome de um rei de Þjóði.Reginn,filho de Hreiðmarr era o seu ferreiro.

Hjárrandi (“O que Ressoa?”) é um dos nomes de Óðinn.

Hjárrandi (“O Que Ressoa?”) era o nome do pai de Heðinn (2).

Hjúki é filho de Viðfinnr (“Finlandês da Floresta?”) e irmão de Bil (“Momento”).Hjúki e Bil foram levados por Máni (“Lua”) quando voltavam da fonte Byrgir.

Hjördís era o nome da filha de Eylimi,a esposa de Völsungr e mãe de Sigurðr,o matador de Fáfnir.

Hjörvarðr (1) (“Guardião da Espada”) era o nome do pai de Heðinn,Humlungr e Hymlingr.Ele teve quatro esposas chamadas Álfhildr,Særeiðr,Sinrjóð e Sigrlinn.

Hjörvarðr (2) (“Guardião da Espada”) era o pai de Hveðna.

Hjörvarðr (3) (“Guardião da Espada”) era o nome do pretendente que Ingibjörg recusou por amar Hjálmar.Ele desafiou Hjálmar e Örvar-Oddr para um duelo.Ele e seus onze

irmãos foram mortos por Örvar-Oddr. Seu irmão Angantýr (2) foi morto por Hjálmar, mas conseguiu mata-lo pois havia ferido Hjálmar com a espada Tyrting.

Hjörprimul (“Espada de Batalha”) é o nome de uma Valkyrja.

Hlaðguðr/Hlaðgunn (“Aquele Que Tece a Batalha”) é uma Valkyrja. Era filha do rei Hlödver e irmã de Hervör (1). Também é chamada de Svanhvít. Ela era casada com Slagfiðr, mas após sete anos, resolveu deixá-lo para ir para as batalhas.

Hlébarðr (“Leopardo?”) é o nome de um Þurs que deu um cajado mágico para Hárbarðr (Óðinn).

Hleðjolf (“Lobo Protetor?”) é o nome de um dverg.

Hléfreyr (“Famoso Senhor” ou “Senhor do Mar”) é um dos nomes de Óðinn.

Hlér (“Mar”) é um dos nomes de Ægir, o senhor do mar. Ele é filho de Fornjótr e irmão de Logi (“Fogo”) e Kári (“Vento”).

Hlésey (“Ilha do Mar”) é o nome do lugar onde vive Ægir. Acredita-se que seja Læssø.

Hlévangr (“Vento Protetor da Planície”) é outro nome do dverg Hleðjolf.

Hliðskjálf (“Assento da Montanha”) é o nome do alto trono de Óðinn no palácio Valaskjálf em Ásgarðr. Quando o Deus se senta nesse trono ele pode ver todos os mundos.

Hlíf (“Auxiliadora”) é uma das nove atendedoras de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Hlífprasa (“Aquele que Traz Auxílio?”) é uma das nove atendedoras de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Hlín (“Protetora”) é uma Ásynja atendente de Frigg, a rainha dos Deuses. Frigg a envia pelo mundo para que ela proteja seus favoritos.

Hljóð (“Grito”) é uma gygr que é filha do jötunn Grímnir. Quando o rei Rerir e sua esposa, que não possuíam herdeiros, pediram a Óðinn e Frigg que lhes dessem um filho. A Deusa Frigg ouviu suas preces e chamou sua atendente Hljóð. Frigg ordena Hljóð levar uma maçã para o rei Rerir. Ela toma a forma de um corvo e leva a maçã até o rei Rerir que estava sentado na elevação tumular. A maçã cai no colo de Rerir. O rei pega sua esposa e a leva para a elevação tumular de seus ancestrais e juntos comem a maçã. Assim nasceu Völsungr. Quando Völsungr se torna adulto, Grímnir envia sua filha para ser a esposa de Völsungr. Hljóð e Völsungr tiveram uma vida feliz e tiveram dez filhos e uma filha. O mais velho era Sigmundr e ele era gêmeo de Signy. Assim surgiram os Völsungs.

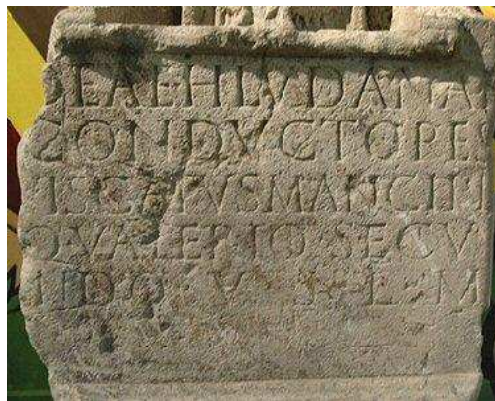
Hljóðólfr (“Lobo Que Uiva”) é o nome de um dverg.

Hlóí (“Estrondo”) é o nome de um jötunn.

Hlórá é o nome da esposa de Vingnir (2) e ambos criaram Þórr.

Hlórríði (“Rugido Trovejante”) é um dos nomes de Þórr.

Hludana (“Oculta?” ou “Lar?”) era uma Deusa adorada pelos germânicos. Acredita-se que seja uma antiga versão de Hlöðyn (Jörð), a Deusa da Terra e mãe de Þórr. Outros a vêem como uma antiga versão de Holda.



Altar de Hludana

Hlöðvér era um rei que era pai das Valkyrjur Svanhvít e Alvit.

Hlöðyn (“Lareira” ou “Lar”) é um dos nomes de Jörð, a Mãe-Terra. Ela é mãe de Þórr por Óðinn.

Hlökk (“Grito” ou “Batalha”) é uma das Valkyrjur de Óðinn.

Hnikarr/Nikarr (“Instigador”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome Óðinn usou para ajudar Sigurðr a chegar a bordo de seu navio e acalmou uma enorme tempestade que tinha sido enviada magicamente para lhes prejudicar.

Hnikuðr/Nikuðr (“Instigador”) é um dos nomes de Óðinn.

Hnitbjörg (“Pedra Apertada”) é o nome do local onde o jötunn Suttungr (“Pesado Com A Bebida” ou “Aquele Que Se Move Rápido”) escondeu o Hidromel dos Poetas após obtê-lo dos Dvergjar Fjalarr (4) (“Espião?”) e Galarr (“Grito”). Suttungr colocou sua filha Gunnlöð (“Convite a Batalha”) para guardar a preciosa bebida.

Hnoss (“Jóia” ou “Tesouro”) é filha de Óðr e Freyja. Ela é tão bela e adorável que objetos de valor são chamados de hnossir, que deriva-se de seu nome.

Hodbrodus era o nome do pai de Høtherus, segundo o Gesta Danorum.

Hoddmímir Holt (“Floresta do Tesouro de Mímir”) é outro nome para a árvore Yggdrasill.

Hoddrofnir (“Abridor de Tesouro”) é outro nome de Mímir (?).

Hof (“Templo”) é o nome do local onde se adorava as Divindades Nórdicas.

Hófvarpnir (“Agitador de Cascos”) é o nome do cavalo de Gná. Ele foi gerado por Hamskerpir e Garðrofa. Esse cavalo pode flutuar sobre o ar e sobre o mar.

Holda (“Aquele Que é Gentil”) é uma divindade germânica que recebia as crianças que morriam na infância. Ela é associada com o inverno, a neve, as fontes e a tecelagem. Acredita-se que seja apenas outro nome de Frigg ou Freyja.

Hornbori (“Soprador de Trombeta”) é o nome de um dverg.

Hornölvir (“Sacerdote do Chifre”) é um dos nomes de Óðinn. Possivelmente esse título se refere ao conto do roubo do Hidromel dos Poetas.

Horvendillus é a forma latina do nome de Aurvandill.

Hothbrodd/Höddbrodd era um legendário herói nórdico, filho de Granmar e que foi assassinado por Helgi. Segundo algumas fontes, Hothbrodd era pai de Høtherus (Höðr) e Aðils. Em outra versão, Höddbrodd era filho de Höðr.

Hraðverkr é o nome de um jötunn.

Hrafnaguð (“Deus dos Corvos”) é um dos nomes de Óðinn.

Hrafnáss (“Deus dos Corvos”) é um dos nomes de Óðinn.

Hrami é um dos nomes de Óðinn.

Hrani (“Encapuzado”) é um dos nomes de Óðinn.

Hrauðnir (“Destruidor”) é o nome de um jötunn.

Hrauðungr (1) (“Destruidor”) era um rei que era pai de Agnarr (2) e Geirröðr (1).

Hrauðungr (2) (“Destruidor”) é o nome de um jötunn.

Hreða (“Gloriosa?”) é uma Deusa de origem Anglo-Saxônica cujo mês Hreðmonað (Março) era dedicado a ela.

Hreðel era rei dos Geats e pai de Hæðcyn e Herebeald.

Hreiðmarr era o pai de Fáfnir, Reginn, Otr, Lyngheiðr e Lofnheiðr. Quando os Æsir pagaram com ouro a Hreiðmar pela morte de seu filho Otr, Fáfnir e Reginn exigiram uma parte do tesouro para eles, mas Hreiðmar negou. Os dois irmãos mataram o pai pela posse do ouro. Depois que fizeram isso Reginn exigiu de Fáfnir partilha-se o tesouro meio a meio, mas Fáfnir negou e o ameaçou dizendo que ele terminaria como o pai.

Hreimr (“Aquele Que Fala Alto”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Hrethric era um dos filhos de Hroðgar.

Hríðr (“Tempestuoso”) é o nome de um dos rios que corre em Hvergelmir.

Hrímfaxi (“Juba Gelada”) é o nome do cavalo de Nótt (“Noite”). Toda manhã ele orvalha a terra com a espuma de seu freio.

Hrímgrerðr (“Terra Gelada”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hrímgrímnir (“Manto de Gelo”) é o nome de um jötunn.

Hrímnir (“Aquele Que Está Coberto de Gelo”) é o nome de um jötunn. Ele é pai de Heiðr, Hrossþjófr e Hljóð.

Hrímpurs (“Gigante de Gelo”) aparentemente é o nome de um jötunn, mas também é a forma singular de Hrímpursar (“Gigantes de Gelo”).

Hrímpursar (“Gigantes de Gelo”) são os jötnar descendentes de Ymir.

Hringhorni (“Proa Encurvada”) é o nome do barco de Baldr. Quando Baldr morreu, seu funeral foi feito nesse barco onde colocaram o corpo de sua esposa Nanna, seu cavalo e seus pertences. Era um dos maiores barcos existentes.

Hringvölnir (“Aquele Com O Cajado Com Anel”) é o nome de um jötunn.

Hripstoðr é o nome de um jötunn.

Hrist (“Tremor”) é uma das Valkyrjur de Óðinn. Ela e Mist servem o chifre de beber ao próprio Óðinn.

Hrjóðr (“Destruidor”) é um dos nomes de Óðinn.

Hróarr é o nome de um jötunn.

Hróðr (“Famoso”) é o nome de um dos inimigos de Þórr. É possível que seja apenas outro nome do lobo Fenrir.

Hróðrsvitnir/Hróðvitnir (“Famoso Lobo”) é um dos nomes de Fenrir, o lobo.

Hrólfr í Bergi é o nome do rei que era esposo de Góí. Ele era filho do jötunn Svaða e Áshilda.

Hrólfr Kraki era o nome do filho de Yrsa. Ele era sobrinho de Hroðgar e neto de Healfdene/Halfdan. Segundo a lenda, Helgi/Halga gerou Hrólfr Kraki com sua própria filha mas sem que soubessem. Hrólfr Kraki é descrito como um homem forte, alto, bravo e sábio. Ele também é chamado de Hroðulf, Rolfo, Roluo e Rolf Krage.

Hroptatýr (“Deus dos Deuses” ou “Deus do Clamor”) é um dos nomes de Óðinn.

Hroptr (“Deus” ou “Clamor”) é um dos nomes de Óðinn.

Hrosshársgrani (“O De Lábios que Parecem Crina de Cavalo”) é um dos nomes de Óðinn. Possivelmente indicando as longas barbas do Deus.

Hrossbjófr (“Ladrão de Cavalo”) é o nome de um jötunn. Ele é filho de Hrímnir e irmão de Heiðr.

Hroðgar era o filho de Healfdene e irmão de Heorogar, Halga e Yrse. Ele se casou com Wealhtheow e foi pai de Hrethric, Hrothmund e da filha Freawaru. Hroðgar pertencia à família dos Scyldings. Ele era um grande guerreiro e rei de Heorot. Ele também é chamado de Ro e Hróarr.

Hrothmund era um dos filhos de Hroðgar.

Hrotti é o nome da espada de Fáfnir, o filho de Hreiðmar e irmão de Reginn.

Hrúga/Hryga (“Monte”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hrund (“Empurrão?”) é o nome de uma Valkyrja.

Hrungnir (“Bruto?” ou “Grosseiro?”) é o nome de um jötunn. Certa vez, Óðinn montou em Sleipnir e foi para Jötunheimr para visitar o jötunn Hrungnir.

Hrungnir curioso perguntou que tipo de homem poderia ser aquele que vinha através do ar e da água usando um elmo de ouro. E ainda possuía um ótimo cavalo. Óðinn respondeu apostando sua cabeça dizendo que não existia cavalo tão bom quanto Sleipnir. Hrungnir argumentou que ele era um bom cavalo, mas que ele tinha um cavalo muito melhor e mais veloz que era chamado Gullfaxi (“Crinas de Ouro”). Hrungnir ficou furioso saltou em seu cavalo e galopou atrás de Óðinn.

Óðinn galopou tão furiosamente que foi parar no topo da próxima colina, mas Hrungnir com tal frenesi não prestou atenção até que passou pelos portões de Ásgarðr. Quando ele chegou ao portão do salão, os Æsir o convidaram para beber. Ele aceitou e os Deuses mandaram trazer bebida até ele. Então os grandes jarros em que Þórr era acostumado beber foi trazido até Hrungnir. O jötunn bebia avidamente. Logo ficou bêbado e começou a falar demais. Ele se gabou que poderia levantar o Valhöll e leva-lo para Jötunheimr e que podia afundar Ásgarðr e matar todos os Deuses. Ele apenas poupou Freyja e Sif, as quais ele levaria para seu lar. Só Freyja teve coragem de encher o jarro de Hrungnir.

Hrungnir prometeu que beberia toda a bebida dos Æsir. Mas quando suas insolências se tornaram cansativas para os Æsir, eles chamaram por Þórr. Imediatamente Þórr entrou no salão, brandindo o martelo, e estava furioso. Ele perguntou quem tinha permitido o jötunn a beber ali, ou quem tinha garantido a ele a conduta de segurança para estar no Valhöll e por que Freyja enchia o jarro de bebida para ele na festa do Æsir. Hrungnir com olhar de poucos amigos respondeu a Þórr que Óðinn o tinha convidado a beber e estava sob sua proteção. Þórr falou que o jötunn se arrependeria de estar ali antes de partir. Hrungnir retrucou dizendo que Þórr não teria fama por mata-lo porque estava desarmado. Depois

perguntou se Þórr tinha coragem de combater com ele nas bordas de Grjótúnagarðr. O jötunn ainda comentou que Þórr seria um covarde se o matasse ali pois estava sem desarmando. Þórr aceitou o duelo pois nunca antes alguém o tinha proposto tal coisa.

Hrungnir voltou para Jötunheimr e a notícia do duelo com Þórr correu rapidamente entre os Jötnar. Os Jötnar viram a importância de tal combate, pois se Þórr vencesse, ele seria o mais forte de todos eles. Então os Jötnar fizeram um homem de barro em Grjótúnagarðr. Esse homem de barro tinha nove milhas de altura. Como não tinham conseguido achar um coração grande o suficiente para ele, eles puseram o coração de uma égua. Nem sequer o coração estava firme dentro dele, quando Þórr chegou. O coração de Hrungnir era de pedra e tinha três pontas e era chamado de Hrungnishjarta (“Coração de Hrungnir”). A cabeça dele também era de pedra. Ele usava um escudo amplo e pesado que era feito de pedra. Sua arma era um sílex. Do seu lado estava o jötunn de barro que era chamado Mökkurkálfi, que era assustado e suava quando viu Þórr. Então Þórr chegou para o local de encontro e Þjálfi estava com ele. Þjálfi correu em direção a Hrungnir e disse para ele se proteger melhor e que devia colocar o escudo abaixo dos pés porque Þórr iria atacar por abaixo e ele estaria sem defesa. Hrungnir ouviu o conselho de Þjálfi e colocou o escudo abaixo dos pés. O jötunn segurava o sílex com as duas mãos. Então rapidamente Hrungnir viu e ouviu relâmpagos e trovões. Þórr estava com Ásmóði (“Fúria Divina”) e furiosamente atirou o martelo em Hrungnir. O jötunn levantou o sílex com as duas mãos e atirou contra Þórr. O sílex se chocou com o martelo no ar e fragmentou-se em pedaços. Alguns pedaços caíram na terra e um pedaço instalou-se na cabeça de Þórr, fazendo o Deus cair na terra. O martelo Mjöllnir acertou a cabeça de Hrungnir e a esmagou em pequenos pedaços e o jötunn caiu em cima de Þórr. A perna do jötunn estava no pescoço de Þórr. Þjálfi derrotou Mökkurkálfi com facilidade. Depois Þjálfi foi até Þórr para tentar libertá-lo da perna do jötunn, mas não teve força suficiente. Imediatamente todos os Æsir vieram quando souberam que Þórr estava caído e tentaram libertá-lo e nada puderam fazer. Então Magni veio. Ele tinha apenas três noites de idade. Ele pegou a perna de Hrungnir e tirou de cima de Þórr. O Deus do Trovão se levantou e agradeceu seu filho e disse que seu filho se tornaria grande. Como recompensa Þórr doa o cavalo Gullfaxi para Magni. Óðinn disse que Þórr havia cometido um erro em dar tão bom cavalo para o filho de uma gygr e que deveria derdado a seu pai. Após isso Þórr volta para Þrúðvangar.

Hrungnishjarta (“Coração de Hrungnir”) é o nome do coração do jötunn Hrungnir que combateu e foi morto por Þórr. Acredita-se que esse símbolo esteja relacionado com o Valknot.

Hryggða (“Magoada”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hrymr é o nome do jötunn que virá do leste para combater os Deuses quando chegar o Ragnarökr.

Hræsvelgr (“Devorador de Cadáver”) é o jötunn que se senta no fim do céu sob forma de águia. Quando ele alça vôo suas asas dão origem aos ventos.

Hrökkvir (“Curvado”) é o nome de um jötunn.

Hrönn (1) (“Onda”) é um dos rios que correm pelo mundo.

Hrönn (2) (“Onda”) é o nome de uma das nove filhas de Ægir e Rán. É possível que Hrönn (1) seja o rio onde Hrönn (2) habita ou talvez a sua própria personificação.

Huginn (“Pensamento”) é um dos corvos de Óðinn, o outro é Muninn. Os dois corvos viajam pelo mundo coletando informações para Óðinn e retornam depois para relatar o que viram e ouviram.

Hugstari (“Teimoso?”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Haugspori.

Huítaskjerna (“Estrela Branca”) é o nome da esposa de Hafþi, o filho de Þjelvar/Þjálfi.

Huld (“Oculta”) é o nome da feiticeira que trabalhava seiðr e era amiga de Drífa.

Huldufólk (“Povo Oculto”) são espíritos que habitam nas rochas. Eles são descritos tendo a aparência humana e de grande beleza. Muitos os associam aos Álfar.

Humlungr era o nome do filho do rei Hjörvarðr (1) e Særeiðr.

Hundálfr (“Elfo Cão”) é o nome de um jötunn.

Hungr (“Fome”) é o nome do prato de Hel.

Hurstaerga era uma Deusa adorada pelos Batavos.

Hvalr (“Baleia”) é o nome de um jötunn.

Hvatmóðr (“O Que Excita para a Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Hveðra (“Carneiro” ou “Rugido”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hveðrungr (1) (“Rugido?”) é um dos nomes de Loki.

Hveðrungr (2) (“Rugido?”) é um dos nomes de Óðinn.

Hvergelmir (“Caldeirão Rugido”) é a fonte que enche todos os rios do mundo. Está localizada no Niflheimr cujos rios Svöl; Gunnþrá; Fjörm; Fimbulþul; Slíðr; Hríðr; Sylgr; Ylgr; Víð; Leiptr e Gjöll, correram até o meio do Ginnungagap. Hvergelmir é uma das três principais fontes que estão em Yggdrasill. O veado Eikþyrnir enche o Hvergelmir com os fluxos que caem de seu cifer.

Hvæðna era a filha de Hjörvarðr (2).

Hymir (“Mar?” ou “Negro?”) era um jötunn. Ele aparece como pai do Deus Týr no poema Hymiskviða, na Edda Poética. Ele vive a leste do Élivágar. A mulher de Týr é chamada de Frilla. Loki acusa Njörðr de ser usado pelas filhas de Hymir. O jötunn Hrungnir era dito ser amigo de Hymir.

Hymir possuía um enorme caldeirão. Quando os Æsir pediram a Ægir para que fizesse um sumbel (banquete ritual), Ægir disse não ter um caldeirão grande o suficiente para tal festa. Assim, Ægir pede a Þórr que arranjasse um caldeirão para que ele realizasse o sumbel. Týr aconselha Þórr a ir buscar o caldeirão de seu pai Hymir. Þórr e Týr partem para o lar de Hymir. Chegando a casa de Hymir, a mãe de Týr, Frilla, conta que seu marido é rude e frio com as visitas. Após esconde-los atrás de um caldeirão quando Hymir estava chegando, Frilla conta a Hymir que seu filho Týr havia chegado com Þórr e que eles estavam escondidos atrás do caldeirão que estava em seu salão. Hymir furioso olhou ao redor de seu salão e o pilar de seu salão quebrou em dois. Ele derrubou oito caldeirões que partiram-se ao cair, menos um que era de ferro. Logo ele viu os dois Æsir e foi obrigado a lhes dar boa recepção e hospitalidade. Hymir manda três bois serem cozidos para oferecer aos convidados, mas Þórr sozinho come dois inteiros. Hymir assombrado resolve ir pescar e Þórr decide ir junto. Hymir o manda arranjar uma isca e o Deus encontra um boi negro chamado Himinbjótr para ser sua isca, que pertencia ao jötunn. Após remarem para longe por sugestão de Þórr, Hymir fica assustado e com medo de ir parar onde a Serpente Miðgarðr costumava ficar. Hymir apanha duas baleias, mas Þórr fiska a Serpente

Miðgarðr. O Deus a puxa para bordo e a golpeia com vigor no meio da cabeça. Toda terra treme. Hymir fica assombrado e calado. Quando voltam, Hymir pede a Þórr para que compartilhe do trabalho. Þórr carrega sobre os ombros o barco com as duas baleias até o salão do jötunn. Desconfiado do poder de Þórr, Hymir o desafia a quebrar um cálice. Após Þórr tentar quebrar-lo jogando-o nos pilares do salão do jötunn, o cálice parecia intacto. A esposa de Hymir, Frilla, conta a Þórr o segredo do cálice e o manda jogar na cabeça do marido. Þórr assim o faz e o cálice se desfaz em pedaços. Hymir desafia Þórr a levantar seu caldeirão do chão. Þórr o levanta acima de sua cabeça e o peso do caldeirão faz os pés do Deus atravessar o piso do salão. Tendo feito isso os dois Æsir correram e Hymir, com todo seu povo, foram atrás dos dois. Þórr atira o martelo e destrói Hymir e seus seguidores. Por fim, Þórr cega a Thing (“Assembléia”) dos Deuses com o caldeirão e logo depois eles comemoram realizando um sumbel.

Esse conto tem uma variante, segundo Snorri Sturluson, Þórr decide ir atrás da Serpente Miðgarðr após ser enganado por Útgarðr-Loki. Ele se transformou num jovem e foi para Miðgarðr sozinho e sem companheiros. Ele chega a casa de Hymir e passa a noite em sua residência. Ao amanhecer Hymir e Þórr saem para pescar. Þórr leva a cabeça do boi Himinhjórðr como isca. Hymir se queixa dizendo que o jovem não agüentaria o frio, porque não sabia que ele era na verdade Þórr, pois o Deus estava disfarçado. Logo, os dois vão parar no meio do oceano, graças ao vigor de Þórr ao remar. Levando uma linha muito resistente, o Deus atira a isca ao mar. A Serpente Miðgarðr morde a isca. Logo que percebeu, a serpente começou a puxar a linha e isso fez com que os braços de Þórr batessem no barco. Þórr furioso aumenta seu Ásmegin (“Poder Divino”) e firmando os pés no fundo do mar, pois seus pés haviam atravessado o barco, puxa a serpente para cima. Foi uma cena horrível de se ver, Þórr olhava furioso para a serpente e ela, em troca, cuspiu veneno para o alto. Hymir ficou pálido de medo e no momento em que Þórr ia atirar o martelo, ele cortou a linha. Þórr atirou o martelo depois na serpente que afundou nas ondas. Furioso, Þórr dá um soco em Hymir que o faz cair no mar e o Deus nada até a terra.

O resultado dessa batalha é incerto. Poemas escáldicos e a Edda em Prosa confirmam que Þórr matou a serpente e que o Deus atirou sua cabeça nas ondas. Na mesma Edda em Prosa, logo depois, afirma que ela sobreviveu. A Edda Poética não clarifica se Þórr matou a serpente. A iconografia mítica desse conto aparece com as características das versões de Þórr junto com Hymir e Þórr sozinho. É possível que Þórr originalmente matou a serpente, mas com o tempo o conto sofreu alterações com a chegada do cristianismo no norte.



Þórr e Hymir (Hørðum Ty, Dinamarca)



Þórr e Hymir (Gosforth, Inglaterra)

Hymlingr era o nome do filho do rei Hjörvarðr (1) e Sinrjóð.

Hyndla (“Cadela”) é o nome da gýgr a quem Freyja recorreu para descobrir a genealogia de seu amante Óttarr.

Hýr (“Brilhante”) é o nome do salão de Menglööð. Ele também é conhecido por Lyr.

Hyrrokkin (“Aquele Que Definiu no Fogo”) era um gýgr que foi morta por Þórr. Foi esta gýgr quem empurrou o barco de Baldr para o mar.



Hyrrokkin (Lund, Suécia)

Hæðcyn era filho de Hreðel que acidentalmente matou seu irmão Herebeald.

Hæra (“Cabelos Grisalhos”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hœnir (“Galo?”, “Movimento?” ou “O Que Atrai?”) é um dos filhos de Borr e Bestla. Seus irmãos são Óðinn e Vé (Lóðurr). Quando os três irmãos criaram Ask e Embla, os primeiros seres humanos, foi Hœnir quem deu a eles a alma. Hœnir também aparece como acompanhante de viagem de Óðinn e Loki. Ele é também chamado de: sinni Óðins (“Companheiro de Óðinn”), inn skjóti Áss (“O Deus Veloz”), inn langi fótr (“Longas Pernas”) e de aurkonungr (“Rei da Argila?”). Ele foi enviado a Vanaheimr como refém em troca de Njörðr e logo foi feito um chefe, mas os Vanir não ficaram contentes com ele porque ele era muito calado e só falava na presença de Mímir. Quando Mímir estava ausente ele dizia: “Deixe os outros darem seus conselhos”. Hœnir é um dos doze Deuses juizes. Ele é descrito como sendo belo e robusto.

Depois do Ragnarökr, quando o mundo se regenerar, Hœnir terá o dom da vidência.

Hödda era filha do jötunn Svaða, irmã de Hrólfr í Bergi e esposa de Nórr.

Höðr (“Guerra”) é um filho de Óðinn. Ele é imensamente forte, mas é cego. Ele com a ajuda de Loki assassina Baldr com uma seta de visco. Höðr é morto por Váli. Quando o mundo renascer, após o Ragnarökr, Höðr retornará reconciliado junto com Baldr. Ele aparece como pai do rei dinamarquês Rorik Slengeborre, na Crônica Lethrense. Ele também é chamado de Høtherus.

Höft (“Laços”) é um título coletivo para se referir aos Deuses.

Höfuð (“Cabeça”) é o nome da espada de Heimdallr.

Högni (1) era irmão de Gunnar, Guðrún, Guðný e Gutpormr. Ele era filho de Gjúki.

Högni (2) era o nome do pai de Hildir (2). Enquanto Högni estava fora sua filha foi raptada por Heðinn (2), o filho de Hjárrandi (2). Quando Högni voltou, imediatamente

começou a procura-la.Finalmente ele a encontra numa ilha onde Heðinn (2) já o esperava com um exército.Sua filha lhe dá boas vindas e lhe oferece um colar pela paz.Högni já havia puxado sua espada Dáinsleif,que causa feridas incuráveis,para a batalha.Eles combatem durante todo o dia e muitos morrem.No anoitecer Högni (2) e Heðinn (2) retornam para seus campos,mas Hildir (2) sentada no campo de batalha,ressuscita-os com encantamentos e os soldados mortos começam a combater novamente e assim será até o Ragnarökr.O Sörla þáttir do Flateyjarbók relata que esse feitiço foi quebrado com a chegada do cristianismo.

Höldr (“Guerreiro”) era um dos filhos de Karl e Snör.

Hölgabrúðr (“Noiva de Hölg”) é um dos nomes de Þorgerðr,a irmã de Irpa.

Hölgi segundo a Edda em Prosa era o nome do pai de Þorgerðr Hölgabrúðr.

Höll (“Escorregadio”) é um dos rios que corre pelo mundo.

Hörðr o bandido,herói da Harðar Saga.Ele havia conseguido escapar da morte por duas vezes,mas na terceira foi morto.

Hörgar (“Altars”) são altares de pedras feitos para se fazer oferenda para os Deuses.

Hörgr (“Altar”) é o nome do altar escandinavo.Conta-se que Óttarr fez um hörgr para a Deusa Freyja onde ele derramou sangue de boi.A Völuspá relata que os Deuses edificaram um hörgr para eles próprios.Hörgr (“Altar”) é o singular de Hörgar (“Altars”).

Hörn (1) (“Linho?”) é um dos nomes de Freyja.

Hörn (2) (“Linho?”) é o nome de uma fêmea Troll.

Hörr/Hár (“Altíssimo”) é o nome de um dvergr.

Hösvir (“Cinzento”) é um dos filhos de Þræll e Þír.

Høtherus é a versão latina do nome de Höðr.

Höttir (“O Que Usa Chapéu” ou “Encapuzado”) é um dos nomes de Óðinn,quando ele ajudou Geirhildir a fermentar cerveja.

I

Iðavöllr (“Planície Que Sempre Se Renova”) é um local que está localizado no centro de Ásgarðr,onde Óðinn e os doze Deuses juizes possuem seus tronos de julgamento.

Iði (“Móvel” ou “Pesado Trabalhador”) é o nome de um jötunn.Ele é filho de Allvaldi e irmão de Þjazi e Gangr.Seu pai era conhecido por possuir muitas riquezas.

Idisi (“Mulheres Dignas”) é o nome Saxão das Dísir.

Iðunn (“A Rejuvenescedora”) é a Deusa da juventude.É filha de Ívaldi e esposa de Bragi (1).Loki acusa Iðunn de ser louca por homens e que ela teria se deitado com o assassino do irmão dela.Quem é esse irmão não se sabe.Iðunn é a guardiã das maçãs de ouro que mantém a juventude dos Deuses.Certa vez,ela caiu de Yggdrasil e foi parar no Niflheimr.Lá ela viu eventos futuros que a abalaram,que possivelmente se trata do Ragnarökr.Óðinn manda Heimdallr,Bragi (1) e Loki investigar o acontecido.Iðunn recebe uma pele de lobo (ou talvez a forma de um lobo).Quando retornam Iðunn é incapaz de proferir uma palavra.

Em outra ocasião,Þjazi com a ajuda de Loki rapta Iðunn e a leva para Jötunheimr.Isso aconteceu porque Loki havia batido em Þjazi que estava em forma de águia e tinha impedido os Æsir Óðinn,Hœnir e o próprio Loki de cozinhar um boi para comer.Loki

indignado agride Þjazi com uma vara,mas a vara fica presa nas costas do jötunn.Þjazi alça vôo com Loki preso em sua plumagem.Loki para resgatar a sua vida promete trazer Iðunn e suas maçãs até Þjazi,conforme o jötunn havia pedido.Loki é solto.Assim,num dia,Loki mentindo convida Iðunn para ver uma árvore que parecia com suas maçãs de ouro e ela o acompanha.Þjazi aparece em forma de águia e a carrega para Þrymheimr,no Jötunheimr.Quando os Deuses ficam sabendo do acontecido ameaçam Loki com a morte.Ele com medo promete resgatar Iðunn e as maçãs de ouro,se Freyja lhe emprestasse o casaco de plumas,que a Deusa possuía.Freyja lhe empresta a plumagem e Loki vai para Jötunheimr.Chegando lá,ele nota que o jötunn está ausente e que Iðunn está sozinha.Loki transforma Iðunn numa noz e a carrega entre as garras.Quando Þjazi retorna,ele da por falta de Iðunn,então ele toma a forma de águia e voa furiosamente atrás de Loki.As asas de Þjazi produzem um zumbido.Os Æsir viram Loki retornando na forma de falcão e que atrás dele vinha uma águia.Os Deuses prepararam uma armadilha que queimou as asas de Þjazi e assim o jötunn caiu perto do muro de Ásgarðr.Þórr mata Þjazi ali mesmo.

Ifing (“Impetuosidade” ou “Violência”) é o nome do rio que separa a terra dos Jötnar da terra dos Æsir.É dito que esse rio nunca congela.

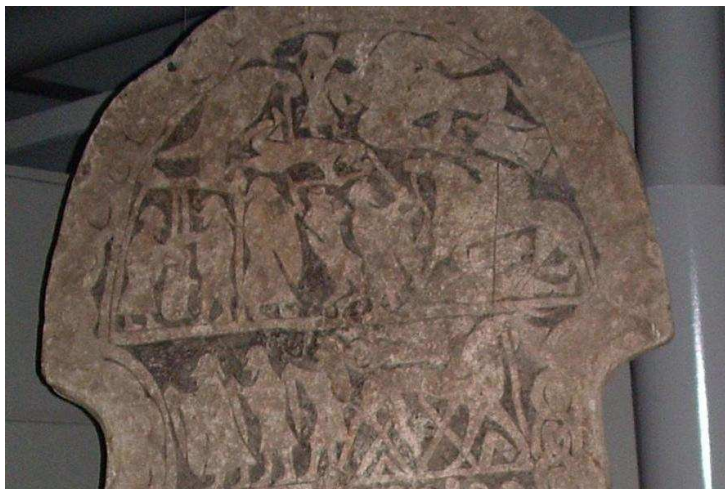
Ilmr (“Doce Aroma?”) é uma das Ásynjur.É possível que Ilmr originalmente fosse uma Deusa ligada a beleza e ao encanto das mulheres.

Íma (“Batalha” ou “Suja”) é o nome de uma fêmea Troll.

Imagens dos Deuses,As aparecem em relatos nas fontes nórdicas.Adam de Bremen relata as imagens de Þórr,Wodan (Óðinn) e Frikkó (Freyr).Þórr aparece sentado segurando um cetro (Mjöllnir?) muito parecido com Júpiter dos Romanos.Wodan é descrito como Marte dos Romanos.Freyr é descrito tendo um imenso pênis.Outras imagens de Þórr são descritas decoradas e cobertas com ouro e prata e tendo um anel de ouro onde se fazia juramentos.Freyr também é mencionado tendo imagens cobertas de ouro e prata.Porgerðr e Irpa também são mencionadas tendo imagens ricamente decoradas com ouro e cobertas com um véu.A Friðþjófs Saga relata a imagem de Baldr.Muitas estatuetas foram encontradas na Escandinávia e parecem representar divindades como Þórr segurando a barba,Óðinn com apenas um olho,Freyr com o pênis ereto e Freyja.Pingentes de Valkyrjur também são abundantes.Tácito relata que os germânicos não faziam representações de divindades e nem as guardava em templos,pois achavam contrário à majestade Divina.Eles adoravam os Deuses nas selvas e bosques e perto de riachos.



Óðinn,Þórr e Freyr no Tapete de Skog (Suécia)



Styrbjörn lutando contra Erik sendo assistido por Pórr e Óðinn? (Suécia)

Ímðr (“Crepúsculo” ou “Tempestuosa”) é uma das nove mães de Heimdallr. Ela é uma fêmea Troll.

Ímgerðr (“Terra Suja”) é o nome de uma fêmea Troll.

Ímr (“Negro”) é um jötunn. Ele é filho do sábio Vafþrúðnir, que havia tido um duelo de sabedoria com o próprio Óðinn.

Ineae eram possivelmente Deusas germânicas.

Ing é um dos nomes de Freyr, de origem Saxônica. Também é o nome da vigésima segunda Runa.

Ingi é o nome de um dvergr.

Ingibjörg era a mulher que Hjálmar amava, mas não pode desposá-la porque havia sido ferido mortalmente por Angantýr (2) que usava a espada Tyrfing, depois que seu irmão Hjörvarðr (3) foi rejeitado por ela.

Ingui (1) é o nome de um Deus Anglo-Saxão cujo nome corresponde ao nórdico Ingvi-Freyr. A runa Ing Anglo-Saxônica se refere a ele.

Ingui (2) é outro nome para Yngvi (3), o pai de Njörðr.

Ingunarfreyr é um dos nomes de Freyr, o filho de Njörðr.



Freyr? (Rude, Dinamarca)

Innsteinn era o nome do pai de Óttarr, o amante de Freyja.

Interpretação Cristã é o modo que os cristãos usaram para demonizar todas as divindades germânicas, incluindo os Dvergar, Álfar e outros seres. Os grandes Deuses foram demonizados também por causa da nova fé. Alguns relatos afirmam que antigos templos

pagãos foram transformados em igreja para atrair novos convertidos. Recentemente foram descobertas muitas esculturas pagãs dentro de igrejas que possivelmente foram usadas para a representação dos santos. Um exemplo disso é a representação da batalha de Þórr contra Jörmungandr que foi provavelmente usada para representar o deus cristão contra Leviatã na igreja de Gosforth, Cúmbria, na Inglaterra.

Interpretação Germânica é a modo que os antigos germânicos usaram para identificar os Deuses Romanos com os seus próprios Deuses, quando traduziram os dias da semana. Apenas Sábado não foi nomeado depois de um Deus pelos germânicos, porém há evidência que o Deus associado a esse dia era Njörðr. Nos manuscritos medievais Njörðr é identificado com Saturno. Outros acreditam que esse dia era associado a Loki. Assim temos:

01) Domingo – Dia do Sol – Dia da Sunna/Sól

02) Segunda – Dia da Lua – Dia de Máni

03) Terça – Dia de Marte – Dia de Ziu/Týr

04) Quarta – Dia de Mercúrio – Dia de Wotan/Óðinn

05) Quinta – Dia de Júpiter – Dia de Donar/Þórr

06) Sexta – Dia de Vênus – Dia de Fria/Frigg ou Freyja

07) Sábado – Dia de Saturno – Dia do Banho (seria uma alusão a Njörðr?)

Muitos pesquisadores discordam dessa identificação. Saxo Grammaticus e Ælfric de Eynsham aponta para a discrepância dessa identificação por causa da genealogia entre esses panteões: em Roma Mercúrio é filho de Júpiter e na Germânia Donar/Þórr era filho de Wotan/Óðinn. Ælfric de Eynsham relata que Frigg era associada à Sexta-feira, mas no Hauksbók, Freyja é a Deusa associada a Sexta-feira.

Interpretação Romana é o modo como os antigos Romanos identificavam seus Deuses com os Deuses de outros panteões. César identificou os Deuses Germânicos mais venerados como Sol (Wotan/Óðinn? ou Ziu/Týr?), Vulcano (Donar/Þórr?) e Lua (Frigg? ou Freyja?). Tácito relata que os Deuses Germânicos mais importantes eram Mercúrio (Wotan/Óðinn), Hercules (Donar/Þórr) e Marte (Ziu/Týr). Ele também menciona Isis (Freyja? ou Frigg?) e os Alcis (Baldr e Höðr?).

Íri (“Irlandês”) é o nome de um dverg.

Irmin/Hirmin (“Grande”) é o nome de um Deus Saxão associado a Mercúrio e Marte dos romanos. Acredita-se ser associado ao Wotan/Óðinn e ao Ziu/Týr dos germânicos.

Irmisul/Irmensûl (“Grande Pilar”) segundo a tradição saxônica era o pilar que mantinha todo o universo. Uma antiga crônica descreve o Irmisul como uma árvore ereta a céu aberto. Sua forma se assemelha ao da runa Teiwaz, por isso muitos associam esse símbolo com o Deus Týr. Outros acreditam que seja originalmente um símbolo de Óðinn já que o Irmisul era relacionado à Quarta-feira. Tácito relata que existia pilares de Hercules (Donar/Þórr) na Germânia, na terra dos Frísios. As Colunas de Júpiter existentes no Reno, na Germânia podem estar relacionadas com o Irmisul. É possível que o Irmisul fosse o equivalente saxão de Yggdrasill. As tardias Sagas Nórdicas relatam que os pilares das casas eram consagrados a Þórr. Um Irmisul foi destruído por Carlos Magno em 772.

Irpa (“Marrom”) é o nome da irmã de Þorgerðr Hölgabrúðr. É possível que seja uma divindade da terra, a julgar pelo nome.

Ísarnkol (“Ferro Gelado”) é o nome dos dois foles que os Deuses colocaram para refrescar os cavalos da Sól.

Isecaeneuga era uma Deusa adorada pelos Batavos.

Isis é o nome da divindade egípcia-romana identificada por Tácito que era adorada pelos germânicos, cujo símbolo era um barco. Acredita-se que seja uma antiga versão de Frigg ou Freyja. O filho de Frigg, Baldr, foi sepultado num barco e Freyr, o irmão de Freyja, era associado ao barco.

Ítreksjóð é um dos filhos de Óðinn.

Iulineihæ eram possivelmente Deusas germânicas.

Ívaldi (“Poderoso” ou “Arqueiro”) é o nome do pai dos dvergar Brokkr e Sindri que fizeram os tesouros dos Deuses: o navio Skíðblaðnir, os cabelos de ouro de Sif e lança Gungnir. A Deusa Iðunn também é dita ser sua filha.

Íviðja (“Aquele Que Habita a Floresta”) é o nome de uma fêmea Troll.

J

Jafnhár (“Quase Tão Alto”) é um dos nomes de Óðinn.

Jaki (“Pingente de Gelo”) é o nome de um dvergr.

Jálg (“Castrado”) é um dos nomes de Óðinn. Esse título possivelmente se refere ao conto de Óðinn ter aprendido seiðr com Freyja, indicando a submissão ao poder feminino.

Jálkr (“Castrado”) é um dos nomes de Óðinn. O próprio Óðinn assim se nomeia quando foi visitar um certo Ásmundr. Óðinn ainda diz ser chamado assim pelos Deuses. Esse título possivelmente se refere ao conto de Óðinn ter aprendido seiðr com Freyja, indicando a submissão ao poder feminino.

Jari (“Turbulento?”) é o nome de um dvergr.

Jarl (“Nobre”) era filho de Rígr (Heimdallr) e Móðir (“Mãe”), que era casado com Erna (“A Capaz”) e era pai de Burr (“Filho”) e Barn (“Criança”), Jóð (“Criança”) e Aðal (“Descendência”), Arfi (“Herdeiro”) e Mögr (“Filho”), Niðr (“Descendente”) e Niðjungr (“Filho”), Sonr (“Filho”) e Sveinn (“Garoto”), Kundr (“Parente”) e Konr (“Filho”).

Járnglumra (“Rugido de Ferro”) é o nome de uma fêmea Troll.

Járgreipr/Járglofi (“Luvas de Ferro”) é o nome do par de luvas de ferro de Þórr.

Járnsaxa (“Aquele Com a Faca de Ferro”) é uma gygr, que unida a Þórr, gerou Magni. Ela também aparece como uma das nove mães de Heimdallr. Ela é uma fêmea Troll.

Járnviðja (“Aquele que Habita a Floresta de Ferro”) é o nome de uma fêmea Troll. É possível que seja apenas outro nome de Angrboða ou outra gygr que habita em Járnviðr.

Járnviðr (“Floresta de Ferro”) é uma floresta a leste de Miðgarðr. Nesse lugar fêmeas Troll chamadas Járnviðjur geram monstruosas criaturas em formas de lobos.

Jóð (“Criança”) era um dos filhos de Jarl e Erna.

Jól (“Roda?”) é uma das mais importantes festas do ano. Segundo algumas fontes essa celebração era mantida em três dias (em honra de Óðinn, Þórr e Freyr?), enquanto outras relatam doze dias. Conta-se que eram realizados brindes sagrados para a fertilidade e paz. O javali era consagrado a Freyr onde se fazia juramentos antes da chegada do novo ano. Outra tradição muito comum era o Yule Log. Um tronco de carvalho (árvore sagrada de Þórr) era cortado, acendido com fogo e depois molhado com vinho. Feito isso ele era atirado de um morro. O fogo era aceso pelo senhor da casa. Outro animal associado ao Jól é o bode, que era conhecido como Jolbocken na Escandinávia. A Svarfdæla Saga relata que um duelo foi

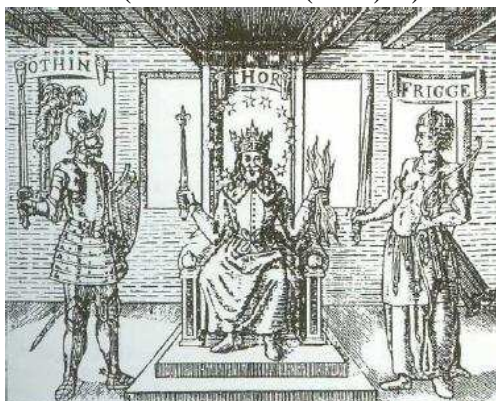
adiado por causa da santidade do Jól. O Jól também é chamado de Miðvinterblót (“Sacrifício do Meio do Inverno”). A Hákon Saga Góða relata que brindes eram feitos em honra de Óðinn para a vitória do rei e para Njörðr e Freyr para bons anos e paz.

O historiador Bede (730 d.c.) relata que os Anglo-Saxões comemoravam o Yule no dia 25/12 em honra das Mães.

Jolareidi (“Cavalcada do Jól”) é a forma norueguesa da Caçada Selvagem.

Jólfuðr/Jólfr é um dos nomes de Óðinn.

Jólnar (“Seres do Jól (Yule)?”) é um título coletivo para se referir aos Deuses.



Óðinn, Þórr e Frigg (século 16)

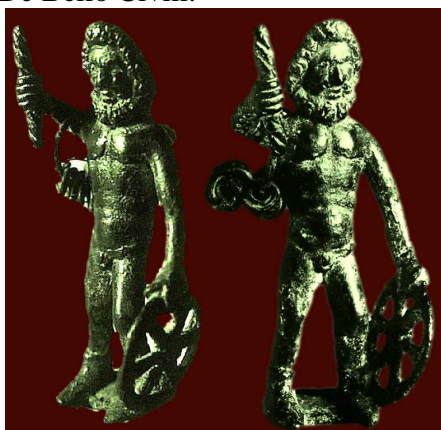


Frigg, Þórr e Óðinn (Olaus Magnus, 1555)

Jólnir (“Ser do Jól (Yule)?”) é um dos nomes de Óðinn.

Jónakr era um rei que foi o terceiro esposo de Guðrún. Ele era pai de Hamðir, Sörli e Erpr.

Júpiter é o nome do Deus Romano do trovão e do raio honrado na Quinta-feira que foi identificado e traduzido como Donar/Þórr nas línguas germânicas. O romano Júpiter Tonans (“Que Troveja”) parece estar associado ao Deus celta Taranis/Tarano/Taranucno/Taran (“Trovão”) adorado na Gália e na Britânia, que é uma divindade muito similar ao germânico Donar/Þórr. O raio e a roda eram os símbolos de todos esses Deuses. Um altar romano encontrado na Britânia dedicado a Júpiter Optimus Maximus Tanaro parece confirmar essa associação. O poeta romano Lucano também identificou Júpiter com Taranis em sua obra De Bello Civili.



Júpiter Taranis



Altar de Taranucno (Germânia)



Taranis? (Gundestrup)

Jöfurr era um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Jökull (“Geleira”) é filho de Kári e pai do rei Snær (“Neve”).

Jörð (“Terra”) é filha de Annarr/Ónarr (“Segundo”) e Nótt (“Noite”) e meia-irmã de Auðr (“Riqueza”) e Dagr (“Dia”). Outra versão conta que Jörð é filha de Óðinn. É possível que Annarr seja apenas outro título de Óðinn, já que o Deus era conhecido como Hár (“Alto”), indicando a primeira posição e Þriði (“Terceiro”), a terceira posição. O problema é que Annarr/Ónarr aparece como nome de um dvergr no poema Völuspá. Jörð é a mãe de Þórr, o Deus do Trovão.



Inscrição contendo o nome Jörð (Suécia)

Jörmundgrundr (“Poderoso Solo”) é outro nome para a terra.

Jörmungandr (“Grande Vara” ou “Grande Monstro”) é o nome da Serpente Miðgarðr, a cria de Loki e Angrboða. Seus irmãos são Fenrir e Hel. Óðinn atirou Jörmungandr no fundo do oceano onde passou a circular a terra. Seu corpo é tão imenso que seu corpo circula toda a terra com sua cabeça mordendo seu próprio rabo. Jörmungandr é inimigo de Þórr e ambos se encontraram três vezes.

1) Quando Þórr foi enganado pelo jötunn Útgarðr-Loki. Þórr ergueu uma pata de um enorme gato, que na verdade era a Serpente Jörmungandr.

2) Quando Þórr foi pescar com o jötunn Hymir. Þórr fispou e puxou a serpente para cima do barco onde estava.

3) Quando chegar o Ragnarökr, Þórr irá matar Jörmungandr, mas morrerá por causa do veneno do monstro.

Algumas fontes afirmam que Þórr matou a Serpente Miðgarðr quando a fispou em sua pescaria e teria arrancado sua cabeça. Outras fontes afirmam que Jörmungandr sobreviveu.



Jörmungandr (Suécia)



Jörmungandr? (Suécia)



A pesca de Þórr (Ardre VIII, Suécia) A Pesca de Þórr (Hogback Gosforth, Inglaterra)

Jörmunr (“Poderoso”) é um dos nomes de Óðinn.

Jörmunrekkr era o nome do rei que foi casado com Svanhildr. Desconfiado que Svanhildr o traia com seu filho Randvér, graças a sugestão de Eikki, seu seguidor, Jörmunrekkr enforcou seu filho e Svanhild foi despedaçada por cavalos selvagens. Ele também é chamado de Ermanaric, Erminrek e Eormenric.

Jöruvellir (“Planície Arenosa”) é o nome do lar dos dvergar.

Jötnar (“Gigantes” ou “Glutões?”) é a raça nascida de Ymir no início dos tempos.

Jötunheimr (“Terra dos Gigantes”) é o mundo habitado pelos Jötnar. A fonte de Mímir está localizada em Jötunheimr. A fortaleza Útgardr e o reino Þrymheimr também se encontram nessas terras. O rio Ifing separa este mundo do mundo dos Deuses. Em Jötunheimr está situada a floresta Járnsviðr, onde fêmeas Troll geram monstruosos filhos em forma de lobos. Jötunheimr é descrita com altas montanhas e densas florestas.

Jötunmóði (“Fúria de Gigante”) é como se chama a fúria dos Jötnar (“Gigantes”).

Jötunn (“Gigante” ou “Glutão?”) é uma raça de gigantes nascidos de Ymir. Eles possuem grande força e sabedoria. Muitos deles foram mortos por Þórr.

K

Kaldgrani (“Barba Fria”) é o nome de um jötunn.

Kára (“Selvagem” ou “Tempestuosa”) é o nome de uma Valkyrja.

Kári (“Fogo”) é filho de Fornjótr e irmão de Hlér/Ægir (“Mar”) e Logi (1) (“Fogo”). Kári é pai de Jökull (“Geleira”).

Karl (“Homem”) era filho de Rígr (Heimdallr) e Amma (“Avó”) e era casado com Snör (“Nora”). Ele era pai dos filhos Halr (“Homem”) e Dreng (“O Forte”), Höldr (“Proprietário”), Þegn (“Homem Livre”) e Smiðr (“Artesão”), Breiðr (“O De Amplos Braços”) e Bondi (“Fazendeiro”), Bundinskeggi (“O De Barba Dividida”), Búi (“Vizinho”) e Boddi (“Proprietário de Fazenda”), Brattskeggr (“O Que Carrega Grande Barba”) e Seggr (“Homem”) e das filhas Snót (“Digna”), Brúðr (“Noiva”) e Svanni (“A Esbelta”), Svarri (“A Orgulhosa”) e Sprakki (“A Bela”), Fljóð (“Mulher?”), Sprund (“A Orgulhosa”) e Víf (“Esposa”), Feima (“A Tímida”) e Ristill (“A Graciosa”).

Kefsir (“Guardião de Concubina”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Keila (“Estreito Fiorde”) é o nome de uma gýgr que foi morta por Þórr.

Kenning (“Conhecimento”) é uma figura de linguagem poética que substitui o nome comum de uma pessoa ou algo. Exemplo: Jarðar sunr (“filho da Terra”) é um kenning para Þórr, niðr Bors (“filho de Borr”) é um kenning para Óðinn. Kenningr vem de Kenna (“Saber” ou “Reconhecer”). Kenningar é o plural de Kenning.

Kerlaug (“Tonel de Banho”) é o nome de dois rios que Þórr atravessa quando vai julgar em Yggdrasill.

Kíli (“Aquele Que Mata?”) é o nome de um dverg.

Kjalarr (“Condutor de Trenó?”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome Óðinn usou quando puxou trenó. É possível que esse nome de Óðinn esteja conectado com o nome Santa Claus, o Papai Noel.

Kjallandi é o nome de uma gýgr que foi morta por Þórr.

Kjárr era um rei em Valland. Ele era pai de Ölrún.

Kleggi (“Mosca de Cavalo?”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Klúrr (“Grosseiro”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Kobold (“Aquele Que Governa A Casa?”) é o singular de Kobolden.

Kobolden (“Aqueles Que Governam A Casa?”) são um tipo de duendes invisíveis que podem assumir forma animal ou forma humana. Acredita-se que vivem nos lares usando roupas de camponês ou nas minas. Eles são de dupla natureza podendo ser benéficos ou maléficos.

Kólga (“Fria”) é uma das nove filhas de Ægir e Rán.

Konr (“Filho” ou “Rei?”) era o mais jovem dos filhos de Jarl e Erna.

Kráka (“Corvo”) é o nome de uma fêmea Troll.

Kumba (“Toco”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Kundr (“Parente”) era um dos filhos de Jarl e Erna.

Kuril/Gyrl (“Sujeira” ou “Corante de Sangue”) é o nome de um Þurs que aparece no feitiço de Canterbury (MS BL Cotton Caligula A.xv).

Kvásir (“Fermento” ou “Espremido?”) era o sábio dos Deuses. Existem duas versões de sua origem. Numa, ele é de origem Vanir e teria sido trocado por Mímir, dos Æsir, após a guerra dos Deuses. Na outra, ele teria nascido da saliva de todos os Deuses quando resolveram fazer a paz depois de longas guerras. E podia responder qualquer coisa. Os dvergar Fjalarr e Galarr o mataram e de seu sangue os dois criaram o Hidromel da poesia. Foi Kvásir que viu a rede que Loki havia feito para apanhar peixes quando estava fugindo da ira dos Deuses por haver ajudado a matar Baldr, e compreendeu para que servia e ensinou para os Æsir.

Kyrmir (“Ativo” ou “Berro”) é o nome de um jötunn.

Kör (“Doença”) é o nome da cama de Hel, a senhora do reino dos mortos.

Körmt (“Protetor”) é um dos rios que Þórr atravessa todo dia quando vai julgar em Yggdrasill.

Kötttr (“Gato”) é o nome de um jötunn.

L

Lança,A é um símbolo relacionado a Wotan/Óðinn e representa a autoridade divina.

Landsvættir (“Espíritos da Terra”) são espíritos protetores da terra ligados diretamente a terra natal. Era costume dos vikings pedir permissão a eles para estabelecerem em suas terras. É sabido pelas Sagas que a eles eram oferecidos sacrifícios, mas não nos dá detalhes. Quatro são os mais conhecidos: o Touro (símbolo da terra?), o pássaro (símbolo do ar?), o dragão (símbolo do fogo?) e o gigante (símbolo do mar?).

Landviði (“Terra da Floresta”) é o nome do lar do Deus Viðarr em Ásgarðr. É também chamado de Viði.

Lanehiae eram possivelmente Deusas germânicas.

Langbarðr (“Longas Barbas”) é um dos nomes de Óðinn.

Laufey (“Ilha de Bosques”) é o nome da mãe de Loki. Ela também é chamada de Nál.

Leggjaldi (“Perna Longa”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Leiði (“Odioso”) é o nome de um jötunn que foi morto por Þórr.

Leifi (“Herdeiro?”) é o nome de um jötunn.

Leifþrasir (“Herança da Vida?”) é outro nome para Lífþrasir.

Leikn (“Enfeitiçada”) é o nome de uma gygr que foi morta por Þórr.

Leiptr (“Relâmpago”) é um dos rios que correm em Hvergelmir. Ele também passa por Miðgarðr e perto do Hel. As águas desse rio eram usadas para fazer juramentos solenes.

Leirbrímir (“Gigante de Barro”) aparentemente é um dos nomes de Ymir (?).

Leirvör (“Aquela Com Os Lábios Sujos”) é o nome de uma fêmea Troll.

Lerus é a forma latina de Hlér.

Léttfeti (“Passos Brilhantes”) é um dos cavalos dos Æsir.

Líðskjalfr é o nome de um dvergr.

Líf (“Vida”) e Lífþrasir serão os sobreviventes do Ragnarökr. Eles serão protegidos do fogo de Surtr por Hóddmímir Holt (“Floresta do Tesouro de Mímir”), que é a árvore Yggdrasill. Eles serão alimentados pelo orvalho das manhãs e deles virá a nova geração humana.

Lífþrasir (“O Que Luta Pela Vida?”) e Líf são dois humanos que sobreviverão ao Ragnarökr e repovoarão o mundo.

Litr (“Colorido”) é o nome de um dvergr que foi morto por Þórr. Quando Þórr estava consagrando a pira funerária de Baldr, Litr passou na frente de Þórr, que o chutou para a pira onde morreu queimado.

Ljómi (“Esplendor”) é o nome de um dvergr.

Ljósálfar (“Elfos da Luz”) é a raça dos Álfar da luz, que habitam Álfheimr. Eles são belos e brilhantes. O Deus Freyr é regente desse povo.

Ljóta (“Feia”) é o nome de uma fêmea Troll.

Loðinfigra (“Dedos Cabeludos”) é o nome de uma fêmea Troll.

Lóðurr (“O Que Frutifica?”, “Povo?”, “O Que Germina?” ou possivelmente “Fogo”) é o nome do irmão de Óðinn e Hœnir. Ele era filho de Borr e Bestla. Quando os três irmãos criaram o primeiro casal humano, Lóðurr foi quem deu a eles o sangue e a forma humana. Ele também é chamado de Vé. Muitas teorias surgiram ao redor do nome de Lóðurr. A mais aceita é que ele seja apenas outro nome de Loki. A base disso é que Óðinn, Hœnir e Loki viajam juntos pelo mundo em várias ocasiões. O que dificulta essa identificação é o fato de Lóðurr aparecer como uma divindade amável que ajuda na criação do homem, e Loki aparece como o ser que quer destruir a criação. Porém sabe-se que Loki é uma divindade ambígua e pode muito bem ter ajudado no início para poder destruir no fim. Outras teorias sugerem que Lóðurr seria outro nome de Þórr ou Freyr, mas essas geralmente são recusadas pelo fato de Lóðurr ser irmão de Óðinn e Þórr é seu filho e Freyr é filho de Njörðr.

Lofarr (“Louvado” ou “Inclinado”) é um dos mais famosos dvergar.

Lofdi era um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Lofn (“Conforto” ou “Suave”) é uma Ásynja que tem a permissão de Óðinn e Frigg para unir pessoas cuja união era proibida ou negada. É dito ser muito venerada. Ela é descrita como sendo muito gentil.

Lofnheiðr é uma das filhas de Hreiðmarr. Ela é irmã de Reginn, Fáfnir, Otr e Lyngheiðr.

Logi (1) (“Fogo”) é o nome do jötunn que disputou com Loki, no palácio de Útgardr-Loki, para ver quem era mais rápido em comer carne. Ele é filho de Fornjótr e irmão de Hlér (“Mar”) e Kári (“Vento”).

Logi (2) (“Fogo”) era filho de Frosti e irmão de Skjálfr.

Lóinn (“Preguiçoso”) é o nome de um dverg.

Loki (“O Que Atrai?”, “O Que Fecha?” ou “Fogo?”) que também é chamado de Loptir (“Aéreo” ou “Celeste”) e Hveðrungr (“Rugidor?”). Ele é filho de Fárbauti e Laufey (“Ilha de Bosques”), esposo de Sigyn e pai de Nari (ou Narfi (1)) e Áli (2) (Váli 2). Com Angrboða, ele gerou o lobo Fenrir, a Serpente Jörmungandr e Hel. Loki na forma de égua gerou Sleipnir com Svaðilfari, o cavalo do jötunn que construiu o muro de Ásgarðr. Loki e Óðinn fizeram pacto de sangue no início dos tempos e se tornaram irmãos. Loki é conhecido por ser o mais astuto e trapaceiro de todos os seres. Ele também é chamado de “Caluniador dos Deuses”, “Pai das mentiras” e de “A Desgraça dos Deuses e Homens”. Loki é descrito como belo, formoso e de olhos brilhantes, mas com o caráter mutável.

Loki constantemente colocava os Æsir em dificuldade e depois os ajudava através da malícia. Ele pode assumir diferentes formas. Ele se transformou em égua quando ele seduziu o cavalo Svaðilfari, em mosca quando tentava atrapalhar os dvergar que faziam os tesouros dos Deuses, em pulga quando tentava roubar o colar de Freyja, em salmão quando fugia da fúria dos Deuses por ter causado a morte de Baldr, em foca quando combateu Heimdallr pela posse do colar de Freyja e em mulher quando foi até Frigg para descobrir a fraqueza de Baldr. Quando toma forma de pássaros ele recorre as formas emplumadas de Freyja.

Loki no salão de Ægir acusa os Deuses presentes de serem covardes, falsos, infiéis e incapazes de resolver situações. Loki matou um dos serventes de Ægir, o que é chamado Fimafengr, por que os Deuses haviam elogiado muito o serviço dos dois. Por isso ele foi expulso do salão. Quando voltou, por ser provocado por Bragi, ele resolveu insultar um a um, a medida que um Deus defendia o outro. Loki, no calor da discussão, confessa ter sido a responsável pela morte de Baldr.

01) Bragi, Loki acusa de ser covarde.

- 02)Iðunn,Loki acusa de ser audaciosa.
- 03)Gefjon,Loki acusa de se vender por um colar.
- 04)Óðinn,Loki acusa de ser injusto no resultado das batalhas.
- 05)Frigg,Loki acusa de dormir com os irmãos de Óðinn.
- 06)Freyja,Loki acusa de se deitar com todos os Æsir e Álfar.
- 07)Njörðr,Loki acusa de ser usado pelas filhas de Hymir e de ser refém dos Deuses.
- 08)Týr,Loki acusa de não poder trazer justiça aos homens por possuir apenas uma mão.
- 09)Freyr,Loki acusa de comprar o amor de Gerðr.
- 10)Byggvir,Loki acusa de ser tagarela e ficar de segredos com Freyr.
- 11)Heimdallr,Loki acusa de ter uma vida miserável.
- 12)Skaði,Loki acusa ela de se deitar com ele.
- 13)Sif,Loki acusa ela de se deitar com ele.
- 14)Beyla,Loki acusa de ser inferior.
- 15)Þórr,Loki acusa de ser covarde se escondendo na luva de Skrímir (Útgardr-Loki).

Talvez nem todas as acusações de Loki sejam verdadeiras,porque quando ele acusa Þórr de ser covarde,o Gylfaginning do Edda em Prosa,afirma que foi Þórr que ficou de guarda na entrada da luva (que eles acreditavam ser um palácio) enquanto Loki,Þjálfi e Röskva dormiam.O Gylfaginning também afirma que apenas Þórr ficou na porta enquanto os outros estavam com medo.É possível que Loki apenas estivesse querendo provocar os Deuses acrescentando mais coisas a coisas que ele sabia sobre eles,apenas para desmoraliza-los.

Óðinn conta que Loki passou oito invernos na terra na forma de uma mulher gerando bebês e alimentando-os como uma vaca.Njörðr também conta que Loki gerava crianças como uma mulher.O poema Hyndluljóð,conta que Loki comeu um coração semi-assado de uma mulher (que talvez seja Angrboða) e isso o fez gerar todos os monstros (Fenrir,a Serpente Miðgarðr e Hel teriam vindo desse modo?).

Loki também ajudou a fazer a reconciliação entre os Æsir e Skaði por ter ajudado a matar seu pai Þjazi,amarrando as barbas de um bode em seus testículos e começou a fazer um cabo de guerra.Loki gritava e isso fez Skaði rir,que era uma das exigências dela para fazer a paz entre eles.

Loki é o responsável pelo bode de Þórr mancar fazendo Þjálfi quebrar o osso do animal para extrair o tutano.Causou a abdução da Deusa Iðunn ajudando Þjazi a raptá-la.Loki havia cortado todo os cabelos dourados de Sif e Þórr teria o matado se ele não tivesse arrumado novos cabelos para ela.Dessa vez ele ajudou mais do que atrapalhou,pois apostando sua cabeça com os dvergar que haviam feito grandes tesouros (o cabelo de ouro de Sif,Skíðblaðnir e Gungnir),ele duvidou que eles não fariam outros melhores.Os dvergar foram novamente para o forja e fizeram novos tesouros (Mjöllnir,Draupnir e Gullinbursti).Ele levou para os Æsir os incríveis tesouros:os cabelos de ouro de Sif ,o navio Skíðblaðnir e a lança Gungnir.Os dvergar levaram o Mjöllnir,o Gullinbursti e o Draupnir.Óðinn,Þórr e Freyr decidiram que o Mjöllnir eram o melhor dos tesouros e Loki havia perdido a aposta.

Loki fugiu,mas Þórr o trouxe de volta.Loki disse ao dvergr que ele tinha sua cabeça mais não seu pescoço.Assim o dvergr resolveu costurar sua boca com a correia chamada Vartari.Desse modo,Loki conseguiu manter sua cabeça.O interessante nesse conto é que cada uma das dádivas tem a ver com a atribuição divina de cada Deus.Assim,Þórr,o senhor da tempestade,recebe o martelo Mjöllnir que representa o relâmpago;Sif,sua esposa,a Deusa da terra,recebe os cabelos de ouro que representam a colheita.Óðinn como o senhor da guerra,recebe a lança Gungnir e como senhor dos Deuses,recebe o anel

Draupnir,símbolo da sua autoridade e poder.Freyr como o senhor da luz solar,recebe o javali Gullinbursti e como herdeiro de Njörðr,o Deus do mar e do vento,ele recebe o navio Skíðblaðnir.Em outras palavras,Loki ajudou os Deuses a “reforçar” suas atribuições Divinas.

Loki roubou o colar de Freyja e combateu com Heimdallr pela posse dele.Loki carrega Þórr para o lar de Geirröðr (2) e ajuda o Deus do Trovão quando Þrymr rouba-lhe o martelo.Loki se disfarça como uma donzela e acompanha Þórr até o Jötunheimr.

Loki é companheiro de viagem de Óðinn e Hœnir e isso fez com que o identificassem com Lóðurr,o irmão de Óðinn.Loki também,as vezes,viaja em companhia de Þórr.Loki possuía sapatos mágicos que o permitia voar sobre o ar e água.

Após ter prejudicado os Deuses com a morte de Baldr,eles resolvem se vingar.Loki foge para uma montanha onde passa a viver numa casa de quatro portas e vive a base de pesca com a rede que acabara de inventar.Quando os Deuses encontram o seu paradeiro,ele se esconde na cachoeira Fránangrsfors,na forma de um salmão.Após algumas tentativas,Þórr finalmente consegue o capturar.Ele é levado a Hveralund (“Caldeirão dos Bosques”),onde é amarrado com os intestinos de seu filho Narvi.Skaði colocou um serpente sobre sua face que despejava veneno,mas sua esposa Sigyn permanece a seu lado para suavizar sua dor com uma tigela e recolhe o veneno que cai,mas quando transborda o veneno cai no rosto de Loki que o faz retorcer de dor provocando,assim,o terremoto.Loki ficara desse jeito até a chegada do Ragnarökr,quando então irá se libertar.Ele levará todas as forças do caos no navio Naglfar.

A estrela Sírio da constelação do Cão Maior é chamada de Lokabrenna,ou seja,“Tocha de Loki”.A runa Bjarkan do Jovem Fupark é associada a Loki.Numa balada do século 18 Loki aparece como amigo do homem.Um casal de fazendeiros,tinham um filho que um Þurs queria seqüestrar.Os pais do garoto pediram a ajuda de Óðinn.

Óðinn esconde o menino no campo de trigo mas o Þurs o encontra,então Óðinn o leva de volta para seus pais.No outro dia,os pais do menino rogam a Hœnir para que salve seu filho do Þurs.Hœnir o esconde nas penas de um cisne,mas o Þurs o encontra e Hœnir o traz de volta a seus pais.No terceiro dia,o casal roga a ajuda de Loki.O astuto Loki esconde o menino no meio dos ovos de um linguado,mas o Þurs o encontra.Loki aconselha o menino correr para a casa de barcos.O Þurs consegue agarrar a cabeça do menino.Loki mata o Þurs cortando sua perna e inserindo uma vara e uma pedra no buraco da perna arrancada e assim impede a perna do Þurs de regenerar.Loki leva o filho para seus pais,que terminam abraçando Loki e o menino juntos.



Loki (Horsens,Dinamarca)



Loki (Gosforth,Inglaterra)



Loki ou Satã? (Kirkby,Inglaterra)

Lóni (“Brilhante” ou “Preguiçoso”) é o nome de um dvergr.

Lopttr (“Aéreo” ou “Celeste”) é um dos nomes de Loki.

Lubicae (“Deusas da Saúde?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Lurs,Os são um tipo de trombeta usada pela civilização da idade do bronze escandinavo e possivelmente era usado em rituais religiosos.

Lútr (1) (“Aquele Que Está Sentado”) é o nome de um jötunn que foi morto por Þórr.

Lútr (2) (“Aquele Que Está Sentado”) era um dos filhos de Þræll e Þír.

Lyfjaberg (“Montanha da Cura”) é o lar de Menglöð.

Lyngbakk é um tipo de monstro marinho que aparece nas Sagas. Muito similar ao Kraken.

Lyngheiðr era filha de Hreiðmarr e irmã de Reginn, Fáfnir, Otr e Lofnheiðr.

Lyngvi (1) era filho de Hundingr que foi morto por Sigurðr.

Lyngvi (2) (“Lugar Coberto Com Arbusto Silvestre”) é o nome da ilha onde o lobo Fenrir foi aprisionado. Essa ilha é circundada pelo rio Ámsvartnir.

Lyr (“O Que Se Mantém Quente”) é o nome do salão cercado por fogo mágico feito por Uni e Íri, Óri e Bári, Varr e Vegdrasill, Dóri e Úri, Delligr e Atvarðr, Líðskjalf e Loki onde Menglöð reside na montanha Lyfjaberg.

Lysir é um dos nomes de Óðinn. Esse nome ele usou quando ele ajudou Haddingus.

Lýtir (“Aquele Que Atira a Sorte?”) é o nome de uma divindade adorada pelos Suecos. Como se trata de um Deus adivinho, é provável que seja uma variante local de Freyr. Conta-se que ele era transportado em um carro.

Læðingr é o nome da primeira corrente com que os Æsir tentaram prender Fenrir, mas o lobo a despedaçou.

Læraðr (“O Que Fornece Proteção”) é o nome da árvore que está no Valhöll. A cabra Heiðrún e o veado Eikþyrnir se alimentam dessa árvore. Acredita-se ser apenas outro nome da árvore Yggdrasill.

Lævateinn (“Vara Que Fere”) é o nome da arma (espada ?) que Loki fez com runas, uma vez, em Nágrindr, em Hel.

Löndungr (“Aquele com o Manto”) é um dos nomes de Óðinn.

M

Machado,O era um símbolo sagrado desde a idade do bronze até a idade viking. Esse poderoso símbolo do raio e da fertilidade estava relacionado a Donar/Þórr.

Magia Nórdica,A era muito importante na vida dos antigos escandinavos. Várias vezes a magia é mencionada nas Sagas. O Seiðr é o mais citado. A magia servia para reforçar os laços com uma divindade, para fazer atos benéficos ou maléficos. Óðinn e Freyja são muito envolvidos com magia. Os praticantes de Seiðr também realizavam vários outros tipos de mágica como: Gørningstakkr eram um tipo de vestimenta mágica com proteção mágica; Hamhleypa era um tipo de encanto em que o indivíduo trocava de forma ou pele; Huliðshjálmar era um capacete que conferia o dom da invisibilidade; Kveldriða era um tipo de ataque mágico realizado a noite; Sjónhverfing era uma magia capaz de distorcer a visão ou a realidade, fazendo uma pessoa ver o que não existe; Útiseta era uma prática usada para receber visões da morte recebidas de Trolls e por fim Varðlokkur que era uma espécie

de canto mágico. Conta-se que uma feiticeira chamada Þorgríma conseguia trazer chuvas torrenciais e neve. As runas também eram usadas para inúmeras finalidades mágicas tais como: inscrições em jóias possivelmente para proteger seu dono, amuletos para afastar maus espíritos, ferramentas para melhorar seu desempenho e em armas para aumentar seu poder protetor e destrutivo.

Magni (“Força” ou “Poder”) é filho de Þórr e Járnsaxa. Quando tinha apenas três noites de vida, Magni salvou seu pai da perna do jötunn Hrungrnir que havia caído sobre Þórr, após o Deus ter-lo matado. Magni diz a Þórr que teria esmagado a cabeça do jötunn com suas próprias mãos se tivesse chegado antes. Seu pai orgulhoso diz que seu filho será grandioso. Como recompensa, Þórr presenteou Magni com Gullfaxi, o veloz cavalo que pertenceu a Hrungrnir.

Após o Ragnarökr, Magni e Móði retornarão junto com os Æsir Víðarr e Váli, Hœnir, Baldr e Höðr para reconstruírem o novo mundo. Magni e Móði herdarão o martelo Mjöllnir.

Mah(a)linehae (“Deusas da Corte?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Mánagarmr (“Cão da Lua”) é o nome do lobo que irá devorar o Máni (“Lua”) no Ragnarökr. Acredita-se ser apenas outro nome de Hati, o filho de Fenrir. Ele é o mais poderoso dos lobos e se alimenta da carne de todos os homens que morrem.

Manheimr (“Terra dos Homens”) é outro nome de Miðgarðr.

Máni (“Lua”) é filho de Mundilfœri e irmão da Sól (“Sol”). Máni puxa o carro que transporta a Lua através do céu. Ele é perseguido pelo lobo Hati. Os astros solar e lunar foram criados pelos filhos de Borr das faíscas de Múspellsheimr e colocaram Máni e Sól para dirigir os carros onde estão estes astros. Máni decide as fases lunares. Ele raptou duas crianças da terra chamadas Bil e Hjúki quando voltavam da fonte Byrgir carregando o balde Sægr e a vara Simul (1). Essas crianças, desde então, acompanham Máni e podem ser vistas da terra.

Mannus (“Homem”) é o nome do filho de Tuisto, o ancestral de todos os povos germânicos. Mannus era pai dos clãs Ingavaeones, Irminones e Istvaeones.

Mara/Mare (“Pesadelo?”) é uma criatura sobrenatural feminina que atormenta as pessoas quando estão dormindo. Conta-se que ela se senta no peito das vítimas e causa seus pesadelos.

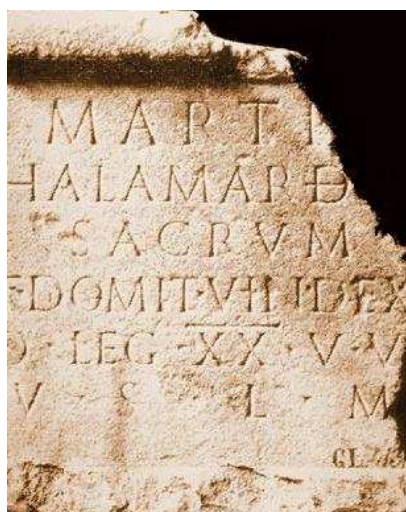
Mardöll (“Brilho do Mar?”) é um dos nomes de Freyja.

Margerðr (“Terra do Mar”) é o nome de uma fêmea Troll.

Marsacae (“Deusas dos Marsaci?”) eram Deusas germânicas adoradas possivelmente pela tribo Marsaci.

Marte é o nome da divindade romana identificada com o germânico Ziu/Týr. Marte Halamarðo (“Marte Assassino de Homens”) e Marte Thingsus (“Marte das Assembléias”) são nomes relatados ao germânico Tiwaz/Týr encontrado em altares romanos na Germânia. A Terça-feira era o dia de Marte e foi traduzido como dia de Ziu/Týr nas línguas germânicas. Marte era o Deus maior dos Godos, segundo Jordanes, e recebia sacrifícios de vítimas cativas de guerra e eram pendurados em árvores. Tácito relata que as tribos germânicas Hermunduros e Catos disputavam pela posse de um rio e ambas as tribos haviam sacrificado homens e cavalos para Marte (Ziu/Týr) e Mercúrio (Wotan/Óðinn). O poeta romano Lucano identificou a divindade celta Toutatis/Teutates (“Pai da

Tribo”),adorado na Gália e na Britânia,com Marte e Mercúrio.Uma inscrição encontrada no Reino Unido também identifica Toutatis com Marte.



Marte Halamarão



Marti Thincso

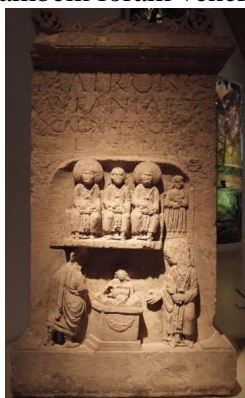


Teutates? (Gundestrup,Dinamarca)

Martelo,O é um símbolo sagrado dos povos Escandinavos e Anglo-Saxões.Essa ferramenta representa o poder do raio,da fertilidade,da proteção,da ressurreição e o movimento da Sól.Esse poderoso símbolo representa Þórr/Þunor.Era costume entre os Escandinavos e Saxões usarem um pequeno pingente na forma do martelo de Þórr.É possível que acreditassem que fazendo isso o Deus iria protege-los.Na época final do paganismo nórdico o martelo foi o maior rival da cruz,o símbolo do cristianismo.

Mathamod é possivelmente o nome de um Deus germânico.Math e Mod são nomes de origem germânica.

Matres/Matronas (“Mães” ou “Matronas”) eram um grupo de Deusas adoradas por povos germânicos e que alguns pensam ser as Nornir ou Dísir.As Matres eram geralmente em grupo de três e foram veneradas entre os séculos 1-5.Em um dos altares romanos na Germânia elas são chamadas de Matres Germanae (“Mães Germânicas”).As Matres também foram veneradas pelos Celtas.



Matres



Matres



Matres

Mátrr ok Megin (“Poder e Força”) era uma formula usada quando alguém confiava em seu próprio poder e força,depois dedicava um brinde em honra do Deus Þórr e bebia fazendo o sinal do martelo.

Meduna é o nome de uma Deusa germânica. Ela é associada à Deusa Vercana.

Megingjarðar/Megingjörð (“Cinto do Poder”) é o nome do cinto do Deus Þórr. Quando Þórr o afivela seu Ásmegin (“Poder Divino”) é dobrado. Conta-se que Þórr já possuía um cinto do poder, mas ganhou outro da gygr Gríðr juntamente com as luvas de ferro e o cajado Gríðarvölr.

Meili (“Amável”) é um dos filhos de Óðinn e irmão de Þórr. Acredita-se que ele seja filho de Jörð ou então apenas outro nome de Baldr.

Menglöð (“Aquele Que se Alegria com Jóia”) é o nome da donzela que Svipdagr queria desposar. Ela vive em Lyfjaberg juntamente com mais onze donzelas chamadas de Hlíf (“Auxiliadora”), Hlífprasa (“Aquele Que Traz Auxílio?”), Þjóðvarta (“Guardiã do Povo”), Björt (“Brilhante”) e Blíð (“Branca”), Blíðr (“Alegre”) e Fríð (“Paz”), Eir (“Misericórdia”) e Aurboða (“Aquele Que Traz o Ouro?”).

Menja (“Aquele com Jóia no Pescoço” ou “Escrava”) é o nome de uma gygr. Ela é irmã de Fenja.

Mercúrio é o nome da divindade romana identificada com o germânico Wodan/Óðinn, que é encontrado em vários altares em solo germânico. Mercúrio Arvernus e Mercúrio Arvernorix parecem ser de origem celta, mas estão em solo germânico. Já Mercúrio Channin(i)us, Mercúrio Cimbrianus (“Mercúrio dos Cimbrios?”), Mercúrio Rex (“Mercúrio Rei”), Mercúrio *Eriausius (“Gentil Mercúrio?”) e Mercúrio *Leudisius são geralmente associados a Wodan/Óðinn. Outros como Mercúrio Gebrinius (“Mercúrio Senhor dos Monstros?”), Mercúrio Mercator (“Mercúrio Comerciante”) e Mercúrio Negotiator (“Mercúrio Negociador”) parecem ser relatados a Wodan/Óðinn. O dia de Mercúrio era a Quarta-feira e foi traduzido como dia de Wotan/Óðinn pelos germânicos. O poeta romano Lucano identificou o Deus celta Esus/Hesus/Aisus (“Fúria?”, “Deus?” ou “Senhor?”) com Mercúrio e Marte. Uma inscrição dedicada a Mercúrio confirma sua associação com Esus. Essa divindade celta era associada às árvores e com a cura e tem muita semelhança com Wotan/Óðinn. Alguns pesquisadores acreditam que a palavra Áss (e Æsir) esteja relacionada etimologicamente de algum modo com Esus.



Altar de Mercúrio Gebrinius (Alemanha)



Esus (Pilar de Nautes, Paris)

Altar de Mercúrio Cimbriano



Esus (Pilar de Trier)

Middelgard é o nome de Miðgarðr no Velho Saxão.

Middengeard (“Terra do Meio”) é o nome em Velho Inglês que corresponde á palavra nórdica Miðgarðr.

Miðgarðr (“Terra Do Meio”) é o lar dos homens e um dos nove mundos na árvore Yggdrasill. Miðgarðr foi feita das sobranceiras de Ymir.



Inscrição Rúnica contendo o nome Miðgarðr (Suécia)

Miðgarðsormr (“Serpente da Terra do Meio”) é um dos nomes de Jörmungandr, filho de Loki e Angrboða. Óðinn atirou essa serpente no oceano.

Miði (“Aquele do Meio”) é o nome de um jötunn.

Miðjungr (“Ser do Meio”) é o nome de um jötunn.

Miðsumar (“Meio do Verão”) era junto com o Jól, uma das mais importantes das comemorações do ano. Acredita-se que era realizado no dia 24/06 no meio do verão. Essa festividade é associada a Baldr por causa da sua conexão solar. Pular fogueiras e jogar uma roda solar pegando fogo abaixo de barrancos era feito durante essa data. O hidromel também era bebido durante essa comemoração. Acredita-se que essa data era associada com a fertilidade. Danças e Bolos eram populares também nessa época.

Miðviðr (“Meio da Floresta?”) é o nome de um dverg.

Miðvinterblót (“Sacrifício do Meio do Inverno”) era uma festividade solene realizada no solstício de inverno. Essa festa também é chamada de Jól/Yule. Nesse tempo o povo fazia sacrifícios para ter fertilidade e paz com brindes em honra dos Deuses. Essa festa durava entre doze a treze dias. Os mortos eram homenageados nesta data, pois o povo acreditava que nessa ocasião os mortos estavam relacionados aos vivos.

Miðvitnir (“Meio Lobo?”) é um jötunn que era pai de Sökkmímir. Óðinn diz ter-lo matado.

Mímameidr (“Árvore de Mímir” ou “Estaca de Mímir”) é um dos nomes de Yggdrasill.

Mimingus provavelmente é a forma latina do nome do Mímir. Ele é chamado de “o sátiro das florestas” no Gesta Danorum.

Mímir (“Memória?” ou “Sábio?”) é o nome do jötunn que era filho de Bölþorn e irmão de Bestla. Ele é tio de Óðinn. Ele também é chamado de Mímr e Hoddrofnir. Mímir habitava na fonte de Mímir e todo dia de manhã ele bebia de suas águas no chifre Gjall, por isso ele era cheio de sabedoria. Mímir foi enviado ao Vanir como refém após a guerra dos Deuses, junto com Hœnir. Segundo uma versão ele teria sido trocado por Kvásir. Como os Vanir desconfiaram que Hœnir só falava na presença de Mímir, eles decidiram decapitar Mímir e enviar sua cabeça de volta para o Æsir. Óðinn sabiamente resolveu preservá-la por meio de ervas mágicas e lhe deu o poder da fala. Como Mímir era o mais sábio dos Æsir, Óðinn quis preservá-lo para si, para ter bons conselhos e descobrir segredos.

Mímisbrunnr (“Fonte de Mímir”) é o nome da fonte onde Mímir era guardião. Está localizada no Ginnungagap. Esta fonte guarda toda a sabedoria e entendimento dos antigos poderes. Mímir bebe da fonte todo dia no chifre Gjall, o que lhe confere sabedoria. Óðinn só pode beber dela oferecendo um de seus olhos.

Mímr é outro nome de Mímir, o guardião da fonte da sabedoria.

Minni (“Brinde da Lembrança”) segundo Snorri era bebido nos banquetes solenes depois do brinde feito em honra dos Deuses e do Bragafull (“Copo do Chefe”).

Miskorblindi (“Feio?”, “Névoa Cega?” ou “Aquele Que Agita e Mistura Bebida?”) é um dos nomes do pai de Ægir, o jötunn do mar. Ele também é chamado de Fornjótr.

Mist (“Neblina”) é uma das Valkyrijur de Óðinn. Ela e Hrist servem Hidromel para o próprio Óðinn.

Mistilteinn (“Visco”) é o nome da planta conhecida como Visco ou Agárico. Também é um kenning para espada.

Mithothyn (“Meio Óðinn” ou “Falso Óðinn”) é o nome de uma divindade que substituiu Óðinn/Othinus e tomou suas propriedades depois que o Deus foi enganado por Frigg/Frigga e se retirou em exílio. Mithothyn adorava fraudes e truques e isso faz muitos pensarem que ele seja um dos nomes de Loki.

Mjðvitnir (“Lobo do Hidromel”) é o nome de um dverg.

Mjöklituðr (“Aquele Com Cores Fortes”) é o nome de um dverg.

Mjöll (“Pó de Neve”) é o nome da filha de Snær. Ela é irmã de Fönn, Þorri e Drífa.

Mjöllnir (“Esmagador?” ou “Relâmpago?”) é o nome do martelo do Deus Þórr que foi fabricado pelos dvergar Brokkr e Sindri (2). Mjöllnir é considerada a melhor arma dos Deuses contra os Jötnar e Bergrisar. O dverg Brokkr disse a Þórr que ele poderia usar a força que quisesse ao golpear o que desejasse. O martelo nunca errava o alvo e voltava sozinho para suas mãos e se Þórr desejasse poderia guardá-lo em seu peito (talvez por isso os Vikings tomaram esse costume de usar um pingente do Mjöllnir). O único defeito era que o cabo era curto e isso tinha sido obra de Loki que havia atormentado o dverg Brokkr na fabricação da arma por medo de perder a aposta que havia feito com eles, pois se perdesse perderia sua cabeça. Certa vez, o Mjöllnir foi roubado pelo jötunn Þrymr. Esse jötunn

desejava-se casar com Freyja e disse que só devolveria o martelo se ela concordasse em ser sua esposa. Quando Freyja soube ficou horrorizada e se recusou a se casar com ele. Heimdallr sabiamente convenceu Þórr, embora muito relutante, a se vestir como Freyja para ir recuperar o martelo. Loki e Þórr disfarçados de criada e de Freyja partem para Jötunheimr. Chegando lá, e após o banquete, Þórr recebe o martelo entre as pernas para chamar a fertilidade, nisso ele pega a arma e destrói todos os Jötnar ali presentes. Assim, Þórr recupera seu poderoso martelo. Essa arma era tão sagrada que era usada para proteção (dos Deuses e homens), consagração (casamento e fertilidade), ressurreição (dos bodes após Þórr come-los) e destruição (dos poderes do caos personificados nos Jötnar). Vários amuletos em forma de martelo foram encontrados na Escandinávia e Inglaterra. Também se encontram em várias runestones.

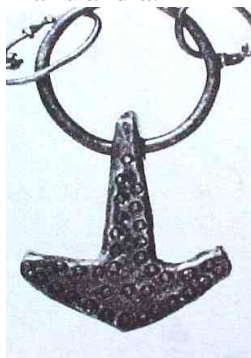
A Suástica era conhecida como Þórshamar na Islândia.



(Bredsatra, Suécia)



(Odeshög, Suécia)



(Halmstad)



(Kabbara, Suécia)



(Møn, Dinamarca)



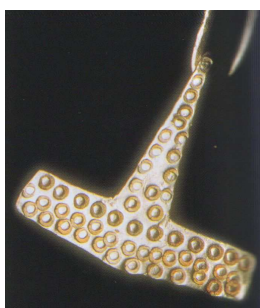
(Møn, Dinamarca)



(Romersdal, Dinamarca)



(Sejerby, Dinamarca)



(Taagemosen, Dinamarca)



(Leire, Dinamarca)



(Birka, Suécia)



(Bräcke)



(Birka, Suécia)



(Endehöj)



(Essex)



(Laby, Suécia)



(Norfolk)



(Repton, Inglaterra)



(Tallby)



(Wolin, Polônia)



(Islândia) (kent, Inglaterra)



(Viby)



(Inglaterra)



(Hanning,Dinamarca)



(York,Inglaterra)



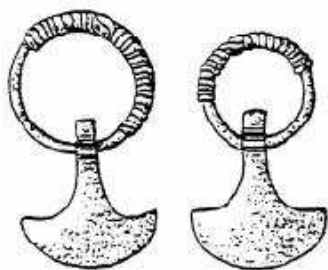
(Molde com o Mjölnir)



(Outro Molde com o Mjölnir,Dinamarca)



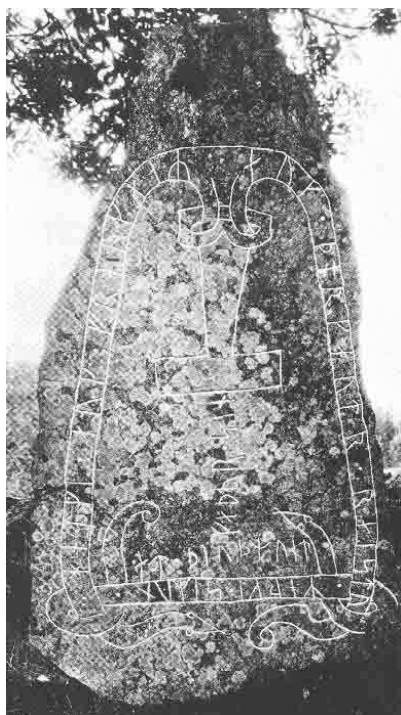
(Runestone de Åby,na Suécia,provavelmente representando Þórr com seu martelo)



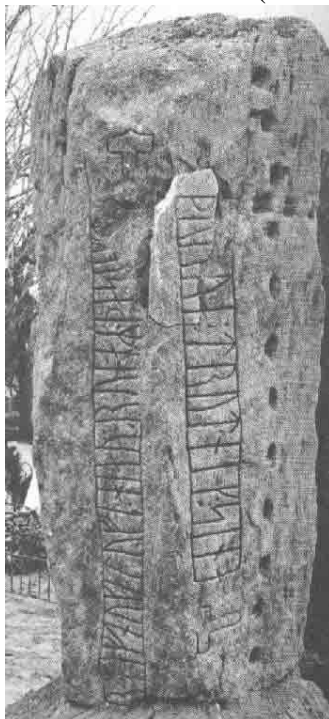
(Alemanha)



(Islândia)



(Stenkvista,Suécia)



(Låborg,Dinamarca)



(Altuna,Suécia)



(Islândia)



(Birka,Suécia)



(Sigtuna,Suécia)



(York, Inglaterra)



(Schonen)



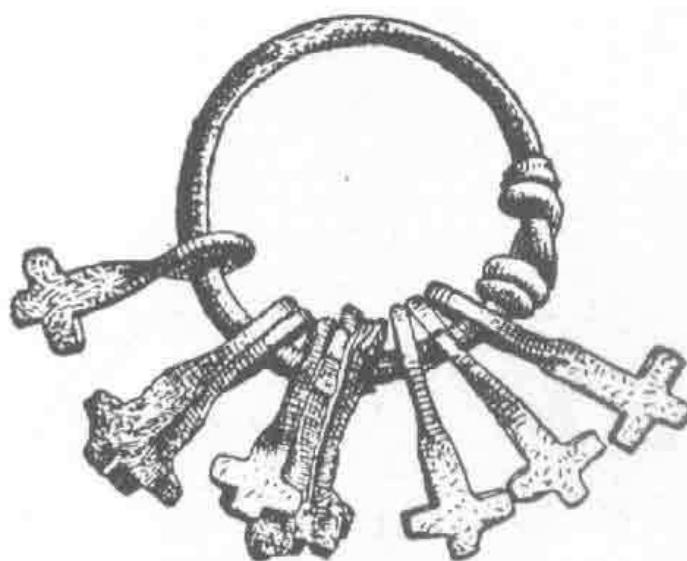
(Halland)



(East Anglia)



(Västergötland, Suécia)



(Innvik, Noruega)

Móðguðr (“Furiosa Batalha”) é o nome da donzela que guarda a ponte Gjallarbrú que leva para Hel.

Móði (“Fúria” ou “Coragem”) é o nome do filho de Þórr. Sua mãe nunca foi mencionada nas fontes. Ambas Járnsaxa e Sif são vistas como sua possível mãe, embora Járnsaxa é a mais aceita. Ele e Magni retornarão após o Ragnarökr e herdarão o Mjöllnir. Eles estarão junto dos Æsir Baldr e Höðr, Víðarr e Váli e Hœnir.

Móðir (“Mãe”) era a esposa de Faðir (“Pai”) e com Rígr (Heimdallr) ela gerou o filho Jarl.

Modraniht (“Noite das Mães”) era o evento mantido pelos Anglos-Saxões em honra das mães, onde comida era deixada para elas e para os Álfar na véspera no Yule (dia 24/12).

Móðsognir (“Rugido de Exaltação”) é o nome do mais famoso dverg. Ele foi criado pelos Deuses.

Móðvitnir (“Lobo Furioso”) é o nome de um dverg.

Móinn (“Animal da Lagoa”) é uma das serpentes que mordem as raízes de Yggdrasill. Ele é filho de Grafvitnir.

Morte, A As Eddas nos diz que existem vários reinos para se viver após a morte. O povo comum e os pobres vão para o reino de Þórr segundo o poema Hárbarðsljóð; as mulheres

solteiras vão servir a Deusa Gefjon segundo o Gylfaginning, provavelmente no palácio Vingólf, que pertence as Deusas; Ægir e Rán ficam com os que se afogam no mar segundo o poema Sonatorrek; em Fólkvangr Freyja fica com a metade dos mortos em batalha e a outra metade vai para Óðinn no Valhöll segundo o poema Grímnismál; em Gimlé, que resistira ao Ragnarökr, irão os virtuosos e os bons homens segundo o Gylfaginning; Brimir que fica em Ókólnir os homens viveram em abundância de boas bebidas; Sindri (1), que provavelmente pertence ao dverg que fabricou o Mjöllnir, é um salão que fica em Niðavellir, onde irão os bons homens puros de coração segundo o Gylfaginning; em Náströnd irão os homens que quebram juramentos e os assassinos. A arqueologia nos diz que urnas funerárias e crematórias com o símbolo da suástica (chamado de martelo de Þórr na Islândia) eram populares na época dos Anglo-Saxões e provavelmente eram desenhadas para que Þórr protegesse o morto na outra vida afastando as forças do Caos. Além disso, a suástica é símbolo do fogo e bem apropriado para rituais de cremação. Freyr é dito, na Gísla Saga, proteger seu adorador conhecido como Þorgrímr Freysgoði na elevação tumular impedindo a neve de cair sobre ele.

Mundilfæri (“Rotação?”) é o nome do pai dos irmãos Sól (“Sol”) e Máni (“Lua”). Eles eram tão belos e formosos que seu pai chamou sua filha de Sól e seu filho de Máni. Por causa da sua arrogância, os Deuses tomaram seus filhos e os colocou para puxar os astros solar e lunar, que haviam sido criados das fagulhas de Múspellsheimr. Mundilfæri havia dado sua filha Sól em casamento para um homem chamado Glenr (1).

Muninn (“Memória”) é um dos corvos de Óðinn. O outro é Huginn. Esses dois corvos voavam pelo mundo coletando informações para Óðinn e o informava de tudo que viam e ouviam.

Munnharpa (“Boca Seca”) é o nome de uma fêmea Troll.

Múspell/Múspellsheimr (“Mundo da Destruição?”) é o mundo do fogo e do calor. É dito ser o primeiro mundo a existir e está localizado na direção sul. Conta-se que ninguém pode suportar o calor dessa terra, a não ser que seja nativo dela. Surtr (“Negro”) é o guardião dessa terra. Ele está no fim dessa terra esperando pelo fim do mundo. Quando esse tempo chegar, Surtr virá com sua espada flamejante para destruir o mundo com fogo.

Muspilli é outro nome de Múspell, de origem germânica.

Mutspelli é outro nome de Múspell, de origem Anglo-Saxônica.

Myrkriða (“Aquele Que Cavalga na Escuridão”) é o nome de uma fêmea Troll.

Myrkviðr (“Floresta Negra”) é o nome da floresta que está nas fronteiras de Múspellsheimr. O povo de Múspell passará por ela quando chegar o Ragnarökr.

Mýsingr (“Rato Cinzento”) é o nome de um rei viking que matou Fróði e levou embora as gýgjur Fenja e Menja e o moinho Grotti.

Mögr (“Filho”) era um dos filhos de Jarl e Erna.

Mögþrasir (“O Que Deseja por Filhos?”) é o nome de um jötunn (?) que se pensa ser o pai das Nornir Urðr, Verðandi e Skuld.

Mökkurkálfi (“Canelas entre as Névoas”) era o nome do jötunn que foi criado do barro pelos Jötnar para apoiar Hrungrnir na batalha contra Þórr e Þjálfi. Ele tinha nove milhas de altura e o coração de uma égua. Conta-se que ele suava de medo quando viu Þórr.

Mörn (“Trituradora”) é o nome de uma fêmea Troll.

N

Nabbi (“Impacto”) é o nome de um dverg. Ele e Dáinn fabricaram o javali Hildisvín de Freyja.

Naglfar (“Navio de Unhas”) é o maior navio que se conhece e está em Múspellsheimr. No Ragnarökr Loki irá levar a horda do caos até o campo Vígríðr. Ele é feito das unhas dos homens que morrem sem cortar as unhas.

Naglfari (“O Que Viaja em Unhas”) é primeiro marido de Nótt (“Noite”). Eles geraram Auðr, o Deus da riqueza.

Nágrindr (“Portão dos Mortos”) é o nome do portão de Hel, o reino dos mortos.

Náinn (“Morto”) é o nome de um dverg.

Naitienae possivelmente eram Deusas germânicas.

Nál (“Agulha”) é um outro nome de Laufey, a mãe de Loki.

Náli (“Tão Pequeno Como Uma Agulha” ou “Morto”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Vali.

Nanna (“Corajosa?” ou “Ousada?”) é o nome da esposa de Baldr. Ela é mãe de Forseti. Na Edda em Prosa, seu pai é Nepr, o filho de Óðinn. Conta-se que ela morreu de tristeza quando viu Baldr morto no chão e foi queimada junto com o marido no navio Hringhorn. Quando Hermóðr foi até Hel desejando resgatar Baldr do reino dos mortos, Nanna envia presentes a Frigg e Fulla. Ela deu a Frigg um pano de linho e para Fulla um anel.

Na Gesta Danorum de Saxo Grammaticus, Nanna é filha de Gevarus e descrita como uma linda mulher. Balderus e Høtherus são rivais pelo amor de Nanna e não são irmãos.

A Crônica Lethrense conta que depois de Høtherus matar Balderus em Batalha, Høtherus é morto por Both (Váli/Bous) e Nanna se casa com Wiglek, filho de Rorik Slengeborre, filho de Høtherus, filho de Hodbrod. Conta-se que eles viveram em paz.

O nome de Nanna aparece em um pente datado do século 6 ou 7, mas não se sabe ao certo se refere-se a Deusa ou não.

Nár (“Corpo”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Nyr.

Narfi (1)/Nörfi (1)/Nari é o nome do filho de Loki e Sigyn. Quando Loki foi levado para ser castigado, os Æsir levaram seus dois filhos Narfi e Váli (2) e transformaram Váli em lobo e ele rasgou Narfi, seu irmão, em pedaços e os Deuses usaram seus intestinos para amarrar Loki.

Narfi (2)/Nörfi (2)/Nörr é o nome de um jötunn que vivia em Jötunheimr. Ele é pai de Nótt (“Noite”). Conta-se que sua família era negra e escura. Não se sabe ao certo se Narfi (1), o filho de Loki e Narfi (2), o pai de Nótt, é o mesmo personagem.

Narr (“Tolo”) é o nome de um dverg.

Náströnd (“Praia de Corpos”) é o nome da praia de Hel. É dito que possui um grande salão e mau. Suas portas estão em direção ao Norte onde serpentes despejam veneno em abundância onde geram rios de veneno. Nesses rios nadarão os quebradores de juramentos, os mentirosos e os assassinos onde Níðhöggr os devorará. Esse salão é tecido com peles de serpentes.

Nati é o nome de um jötunn.

Navio,O é símbolo dos Deuses Freyr e Baldr e representa a viagem ou passagem para o outro mundo.Snorri relata que Óðinn era o dono do navio Skíðblaðnir na Ynglinga Saga 7.Tácito relata que o barco era símbolo de uma Deusa germânica que ele chamou de Isis.

Neck (“Banhar-se” ou “Lavar-se”) são espíritos da água.Eles também são chamados de Nekk ou Nixe (em alemão e sueco),Nicor (em Anglo-Saxão) e Nykr (em Velho Nórdico).Eles são geralmente considerados maléficos.

Nefi (“Sobrinho” ou “Parente”) é o nome de um dverggr.

Nefir era um dos filhos de Hálfdan (2),o Velho.

Nehalennia/Nehelennia (“Deusa da Nova Luz?”,“Deusa da Morte?”,“Deusa da Navegação?” ou “Protetora?”) é o nome de uma Deusa protetora do mar e da navegação.Ela provavelmente foi adorada pelos Suevos.Embora sua natureza é muito discutida,alguns acreditam que ela seja de origem céltica,outros de origem romana e a maioria (como é mais aceito) acreditam ser de origem germânica.Durante os séculos 17-19 foram encontrados vários altares em sua honra na Holanda.



Altars de Nehalennia

Neorth é a forma latina do nome de Njörðr.

Neorxnawang (“Campo da Satisfação?”) é um termo em Velho Inglês usado para traduzir o paraíso cristão.Acredita-se que originalmente fosse uma referencia ao paraíso pagão e depois aplicado ao paraíso cristão.

Nepr é o nome do filho de Óðinn e pai de Nanna,a esposa de Baldr.

Neri é o nome de um ser que é dito ser irmão das Nornir (ou talvez as Dísir?).Sugere-se que ele seria apenas outro nome de Nörr,o pai de Nótt.

Nerthuz/Nerthus (“Virilidade?”) é o nome da Deusa Mãe-Terra citada por Tácito. Em sua honra se faziam sacrifícios humanos onde a vítima era afogada num lago. Ela era adorada num bosque sagrado onde o sacerdote puxava-lhe o carro com os símbolos da Deusa. Não havia guerra onde ela passava, as armas eram deixadas de lado, só havia paz e silêncio nesse período. Sugere-se que ela seria a irmã de Njörðr.

Nerviae (“Deusas dos Nérvios”) eram Deusas germânicas adoradas pela tribo dos Nérvios.

Nibelungen/Niflungar (“Filhos da Neblina”) é o nome da família real dos Burgúndios que habitavam em Worms. Nibelungen também é um nome usado para designar os Dvergar.

Niðafjöll (“Montanhas Negras”) é o nome das montanhas no submundo. É daqui que vem o dragão Níðhöggr com os homens mortos em suas asas.

Niðavellir (“Vales Negros”) é onde a família do dvergr Sindri possui um salão de ouro vermelho. Está localizado na direção norte. É possível que Niðavellir e Niðafjöll seja uma única região.

Níðhöggr (“Mordedor Terrível”) é o nome do dragão que carrega os mortos em suas asas. Ele habita Niðafjöll e em Hvergelmir. Ele é inimigo da águia que se senta no topo de Yggdrasill. O esquilo Ratatoskr leva as palavras de insultos entre eles. Ao que tudo indica Níðhöggr sobreviverá ao Ragnarökr. Níðhöggr rói as raízes de Yggdrasill junto com muitas outras serpentes.

Níði (“Negro”) é o nome de um dvergr.

Niðjungr (“Filho”) é um dos filhos de Jarl e Erna.

Níðr (“Descendente”) é um dos filhos de Jarl e Erna.

Níðuðr/Níðaðr (“Batalha Maliciosa?”) era um rei da Suécia. Ele era pai de Böðvildr e de dois filhos. Níðuðr havia aprisionado Völundr, o ferreiro.

Niðötr é o nome de um dvergr.

Nifengr (“Recentemente Adquirido?”) é o nome de um dvergr.

Niflheimr (“Mundo das Névoas”) é um dos nove mundos. Essa região está localizada na direção norte e faz fronteira com Múspellsheimr, a região Sul. Em Niflheimr está localizada a fonte Hvergelmir, de onde correram os rios Élivágar para o Ginnungagap. Quando esses rios congelaram-se, criaram camadas de gelo umas sobre as outras e entrando em contato com o fogo de Múspellsheimr, gerou a vida na forma do jötunn Ymir e a vaca Auðhumla. A vaca Auðhumla encontrou Búri no gelo, quando se alimentava.

Niflhel (“Névoas de Hel”) é dito ser o local onde habitam os homens mortos. O cão Garmr guarda a entrada desse lugar. Conta-se que é o nono mundo.

Niflungar (“Filhos das Névoas”) é o nome da família dos filhos de Gjúki e Grímhildr: Högni (1), Guðrún, Guðný e Gunnarr. Eles também são conhecidos como Nibelungen e Gjúkungs. Outra versão conta que Nefir, o filho de Halfdan (2), o Velho, era de quem os Niflungar eram descendentes.

Nikarr é um dos nomes de Óðinn.

Nikuðr é um dos nomes de Óðinn.

Nípingr (“Triste”) é o nome de um dvergr.

Nipt (“Irmã”) é o nome de uma Valkyrja.

Nirði é outro nome de Njörðr.

Nisse são um tipo de espíritos do lar. Eles aparecem no folclore da Suécia, Dinamarca e Noruega.

Nix/Nixe (“Molhados”) são espíritos das águas que podem assumir qualquer forma. Eles são de ambos os sexos.

Njótr (“Aquele Que Experimenta?”) é um dos nomes de Óðinn.

Njörðr (“Poder do Crescimento?”, “Úmido?”, “Dança?” ou “Água?”) é um Deus de origem Vanir que foi enviado aos Æsir como refém depois de terminada a guerra dos Deuses. Quando o Ragnarökr estiver próximo Njörðr voltará para Vanaheimr. Ele gerou Freyr (“Senhor”) e Freyja (“Senhora”) com a sua própria irmã (não nomeada). É possível que Jörð (a Mãe-Terra) fosse sua esposa original até Skaði substituí-la. Uma pequena evidência que sugere essa suposição é um dos títulos de Njörðr, que é chamado de Auðga (“Tão Rico”). A Deusa Jörð é dita ser meia irmã de Auðr (“Riqueza”), o filho de Naglfari e Nótt. Njörðr e Auðr são conhecidos como doadores de riquezas. Njörðr e Jörð (além de terem nomes similares que sugere ser um par tal como Freyr e Freyja) possuem poderes sobre a terra e a fertilidade. Porém, fontes afirmam que Njörðr era filho de Yngvi (3) ou Ingui (2), que não pode ser confundido com o título de seu filho Freyr. Quando Loki acusa Njörðr de ser usado como um pote pelas filhas de Hymir (sugerindo sua conexão com o mar), Njörðr acusa Loki de ser afeminado e defende sua filha Freyja (ofendida por Loki) dizendo que não é um crime uma mulher ter um esposo e um amante.

Njörðr governa o vento e pode doar tal prosperidade que é bom invocá-lo para a abundância, a colheita, a prosperidade e pesca.

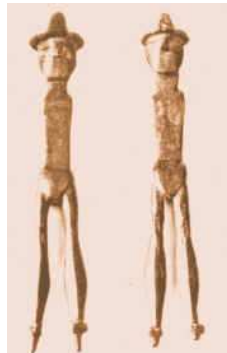
Njörðr habita em Ásgarðr no Nóatún. Depois que foi enviado para Ásgarðr, ele se casou com Skaði (“Perjúrio”), a filha de Þjazi, que morava em Þrymheimr. Como não concordavam com os domicílios um do outro, Njörðr e Skaði se separaram. Njörðr preferia habitar perto do mar, mas Skaði não suportava o canto das aves marinhas e Njörðr não gostava das montanhas onde Skaði vivia e odiava o uivo dos lobos. Assim, Skaði deixou Njörðr e depois se uniu a Óðinn com quem gerou muitos filhos, um deles é Sæmingr (“Semente?”).

Tácito narra a adoração a Deusa Nerthuz que era puxada em um carro de bois e depois levada a um lago sagrado onde escravos eram mortos. Sugere-se que ela seria uma proto-versão de Njörðr ou talvez sua irmã esquecida. Outros alegam que com o passar dos tempos a Deusa Nerthuz se tornou o Deus Njörðr. Porém há outra possibilidade: conta-se que os sacerdotes do Vanir eram vistos como afeminados e covardes pelos guerreiros de Óðinn, assim é bem possível que Tácito se confundiu e Nerthuz era realmente Njörðr representado com roupas femininas. Tácito também relata que o sacerdote dos Alcís se vestia como mulher. É possível, também, que Nerthuz seja a antiga versão de Jörð, a Mãe-Terra.

Njörðr, o príncipe dos homens, é descrito tendo os mais belos par de pés de todos os Deuses e não possui malícia. Ele é chamado de Deus dos Carros e Doador da Abundância. O poema Sólarljóð conta que Njörðr era pai de nove filhas.



Njörðr? (Suécia)



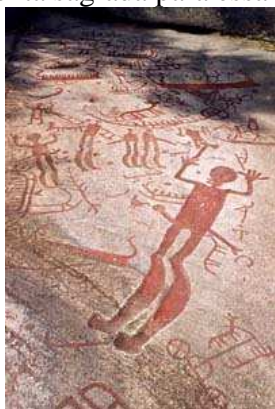
Njörðr e Freyr? (Suécia)

Njörun é outro nome para Nótt (“Noite”). É dito que ela é a Deusa dos Sonhos.

Nóatún (“Recinto dos Navios” ou “Cidade dos Navios”) é o lar de Njörðr em Ásgarðr.

Nórdica Idade do Bronze, A é a época que o Norte mais progrediu nos períodos pré-históricos da Escandinávia. Esse período começou por volta de 1800 e foi até 500 a.c.. Durante esse estágio a civilização que vivia nessa região começou a produção das armas de bronze e jóias de ouro na Dinamarca, e em partes da Suécia e Noruega. Acredita-se que essa civilização foi fundada com a comercialização do âmbar, através dos contatos com a Europa Central e culturas mediterrâneas. Foi também nesse período que surgiram o maior número de petróglifos pela Escandinávia. Nessa época começaram aparecer representações de Divindades que se assemelham intimamente aos Deuses da era viking.

Embora se saiba muito pouco da religião nórdica da Idade do Bronze, alguns indícios parece indicar a um forte culto solar, a adoração a um par de irmãos divinos que governava os Céus e a adoração a mãe-Terra. Achados arqueológicos comprovam a devoção aos irmãos gêmeos divinos, pois a eles eram ofertados pares de artefatos. Muitas oferendas eram jogadas nos lagos como animais, homens, armas e jóias, indicando um possível local de adoração. Um casal divino também aparece com frequência nos petróglifos, indicando um “Hieros Gamos” (“Casamento Sagrado”). O machado/martelo parece ter sido uma ferramenta sagrada para essa civilização e aparece em vários petróglifos.



(Pórr?, Brastad, Suécia)



(Pórr?, Vitlycke, Suécia)



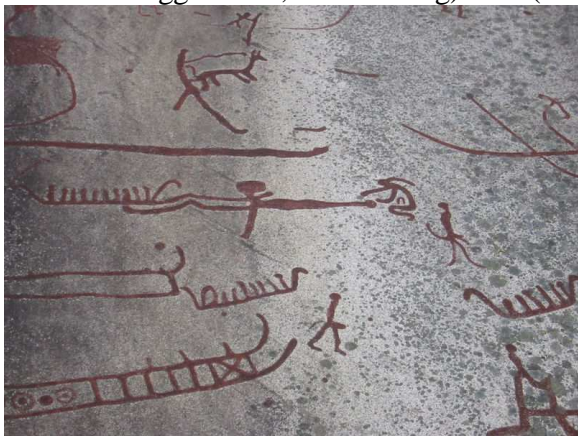
(Óðinn?, Vitlycke, Suécia)



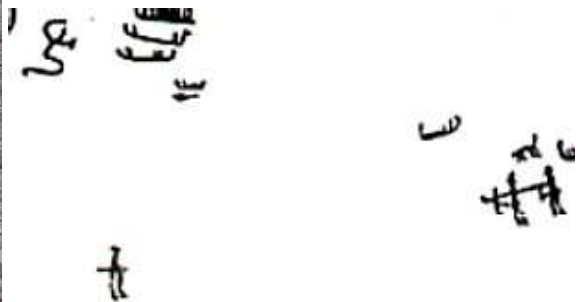
Óðinn em Yggdrasil?, Helleristning)



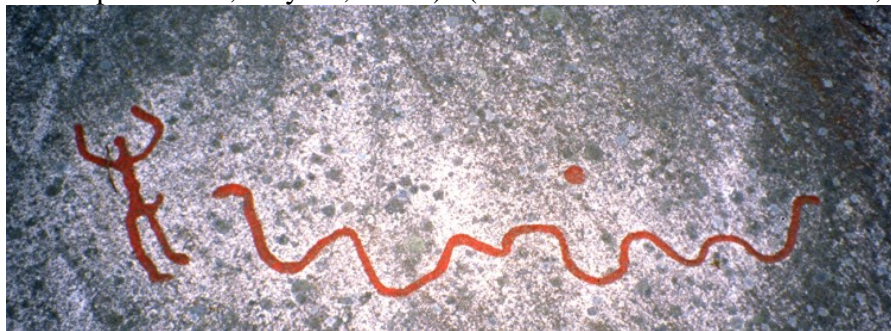
(Þórr em seu carro?, Vitlycke, Suécia)



(Frigg chorando por Baldr?, Vitlycke, Suécia)



(Loki e Höðr atirando em Baldr?, Laukeberg)



(Þórr combatendo Jörmungandr?, Vitlycke, Suécia)

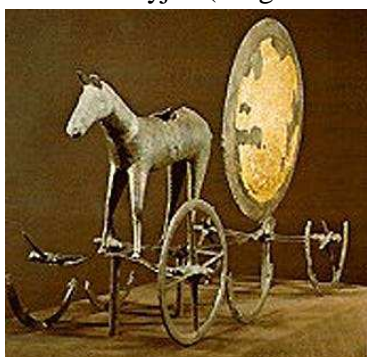


(Týr enfrentando Fenrir?, Suécia)

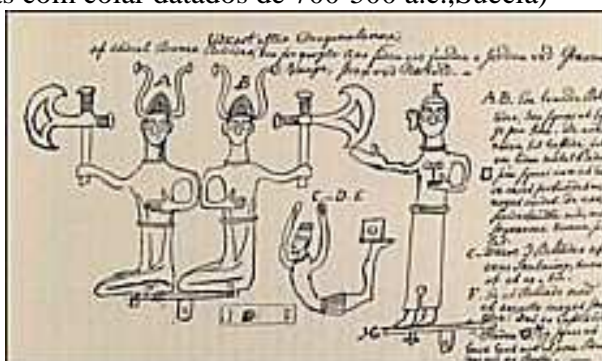
Freyja? (Jutland, Dinamarca)



Freyja? (4 figuras femininas com colar datados de 700-500 a.c., Suécia)



(Carro da Sól?, Dinamarca)



(As quatro figuras de Grevens Vaeng, Dinamarca)



(Duas únicas figuras de Grevens Vaeng existentes hoje) Cabeça de Águia (Suécia)



Machados (Dinamarca)



(Elmo Sacerdotal com bico de águia e chifres,Dinamarca)



Lurs (tipo de trombeta) (Dinamarca)



Machados (Dinamarca)



Deusa-Terra? (Dinamarca)

Norðri (“Norte”) é um dos quatro dvergjar que seguram o Céu. Os outros são Austri (“Leste”), Suðri (“Sul”) e Vestri (“Oeste”).

Nóri (“Minúsculo”) é o nome de um dvergjar.

Norn é a forma singular de Nornir.

Nornir (“Mistério?” ou “Barbante (fio da vida)”) são as Deusas que governam os destinos dos homens. As mais importantes são as três filhas de Mögþrasir (?): Urðr (“Destino”), Verðandi (“O Que Deve Ser”) e Skuld (“Débito”), que junto com os Deuses controlam o tribunal de justiça Divina. Os Deuses vão até elas a cavalo e por sobre a ponte Bifröst, apenas Þórr deve atravessar, todo dia, rios imensos para ir até lá para julgar. É dito que existem muitas outras Nornir que surgem para todas as crianças ao nascer e moldam suas vidas. Essas são de múltiplas origens: algumas pertencem a raça dos Æsir (é dito que Þórr é pai de nove delas), outras dos Álfar e um terceiro grupo é da família dos dvergjar (Dvalinn é dito ser o pai de algumas). Há dois tipos de Nornir, as que determinam as boas vidas e as que determinam o infortúnio. A inscrição rúnica NIyR 351 da Noruega contém uma referência às Nornir.

Nórr é filho de Þorri e irmão de Górr e Góí. Quando sua irmã Góí desapareceu, Nórr e Górr saíram para procura-la. Nórr derrotou os reis Véi e Vei, Hundingr e Hemingr e se tornou o senhor dessas terras que depois seria chamada de Noruega. Nórr e Górr encontraram sua irmã Góí no palácio do rei Hrólfr e ela era sua esposa. Nórr se casou com Hödda, irmã de Hrólfr e filha do jötunn Svaða.

Nótt (“Noite”) é a filha do jötunn Nörr (Narfi (2) ou Nörfi (2)) e pertence a uma família escura e negra. Ela foi casada três vezes. Seu primeiro marido foi Naglfari e o filho deles era Auðr (“Riqueza”). Depois ela se casou com Annarr (ou Ónarr) com quem teve a filha Jörð (“Terra”). Por fim ela se uniu ao Æsir Dellingr com quem foi mãe de Dagr (1) (“Dia”), que era brilhante e belo como a família de seu pai. Nótt foi colocada no Céu por Óðinn junto com seu filho Dagr. Ela puxa o cavalo Hrímfaxi (“Juba Gelada”) que toda manhã ao freia derrama orvalho espumante sobre a terra.

Nove Mundos, Os O Völuspá nos conta que existem nove mundos. Alguns são facilmente reconhecidos por causa da palavra heim (“mundo”).

01) Ásgarðr (também chamada de Ásaheimr ou Ásaland) foi edificada pelos Deuses no início dos tempos. No meio de Ásgarðr está a planície Iðavöllr. Aqui também se encontra Gláðsheimr onde Óðinn e os doze Deuses possuem seus assentos e Vingólf o lar das Deusas. Ásgarðr está ligada a Miðgarðr pela ponte Bifröst, que é guardada por Heimdallr, mas ao que parece essa ponte leva também para outros lugares. Os Deuses passam a cavalo todo dia por essa ponte para irem a fonte de Urðr para julgarem, apenas Þórr não passa por ela, ele tem que passar pelos rios Körmt e Örmt e os gêmeos Kerlaugs para chegar lá. A fonte de Urðr está em Ásgarðr e é muito sagrada. As Nornir vivem aqui num belo salão onde determinam os destinos dos homens.

02) Vanaheimr (também chamado de Vanaland) é o lar dos Deuses Vanir, ao qual Njörðr originalmente pertence. Os Vanir são descritos sendo sábios, ligados a magia e de costumes bem liberais. Njörðr era casado com sua irmã e Freyja é acusada por Loki de ter sido pega nos braços de seu irmão Freyr. Njörðr diz a Loki que não há mal algum Freyja ter um marido e um amante. Snorri diz que corria um rio chamado Tanakvísl ou Vanakvísl nesse país.

03)Álfheimr é o lar dos Ljósálfar,governado por Freyr,que ganhou esse mundo como dádiva do dente.Os Ljósálfar são belos e brilhantes como a Sól.O Völundarkviða,a Þiðreks Saga e Hrólfs Saga kraka contam que os Álfar tinham a aparência e tamanho (altura) de homens só que mais belos e mais brancos.Posteriormente nos folclore escandinavo,os Álfar passaram a ter tamanho pequeno (e as vezes com asas),talvez por confundi-los com outros seres.Eles adoram a dança,o amanhecer e as florestas.Doís Álfar famosos são:Iðunn,a guardiã das maçãs de ouro e Þjálfí,o criado de Þórr.

04)Jötunheim é o mundo dos Jötnar.Aqui se encontra a fonte de Mímir,que detém a sabedoria e a inteligência.Aqui também está a cidade Útgarðr,governada por Útgarðr-Loki.O rio Ifing separa Jötunheim de Miðgarðr e Ásgarðr.Em Jötunheim está Járnviðr,a floresta de ferro e a gygr Járnviðja,mãe de Sköll e Hati.Em Jötunheim está a cidade de Guðmundr chamada Glæsisvellir e Þrymheimr,o lar de Skaði.Jötunheim é descrita tendo densas florestas e grandes montanhas.

05)Miðgarðr ou Mannheimr é o lar dos homens e dado originalmente ao par primordial Askr e Embla criados por Óðinn,Hœnir e Lóðurr.Heimdallr foi o primeiro instrutor.A ponte Bifröst liga Miðgarðr a Ásgarðr.A Serpente Miðgarðr está enrolada em volta da terra abaixo do oceano.

06)Svartálfheimr é o lar dos Dökkálfar,que são descritos como sujos e de cor de piche.Foram os Dvergar daqui que fizeram a correia Gleipnir que foi usada para prender Fenrir.Como os Dökkálfar não podem ver a luz da Sól,então,sugere-se que esse mundo devia ficar abaixo da terra.

07)Múspellsheimr é o mundo de fogo e do calor,cujas fagulhas foram criados os astros e as estrelas do firmamento.Esse mundo é guardado por Surtr e Sinmöra.

08)Niflheimr é o mundo das névoas,do frio e do gelo.Aqui se encontra a fonte Hvergelmir onde correm os onze rios gelados.Níðhöggr rói as raízes de Yggdrasill na fonte Hvergelmir.Naströnd,a praia dos mortos está também nesse mundo.

09)Niflhel é o lar da Deusa Hel,onde ela recebe os homens mortos.O cão Garmr guarda a entrada na caverna Gnipahellir,logo adiante está o rio Gjöll e a ponte Gjallarbrú,guardada por Móðguðr.

Para muitos Niðavellir,o lar dos Dvergar,é um dos nove mundos,outros acreditam que seja apenas um lugar em Svartalfheim.Niflhel ou Hel também as vezes parece ser o mesmo mundo que Niflheimr.Se Niflhel for o mesmo que Niflheimr então Nidavellir realmente é um dos nove mundos,o problema é que Snorri associa os Dökkálfar com os Dvergar,o que dificulta mais o esclarecimento.

Niflheimr está na direção Norte,Múspellsheimr na direção Sul,Jötunheimr na direção Leste,enquanto que Vanaheimr ou Álfheimr está na direção oeste.O poema Alvíssmál (da Edda Poética) cita o mundo dos homens,dos Æsir,dos Vanir,dos Jötnar,dos Álfar,dos Dvergar e o povo do Hel.Enquanto os Escandinavos acreditavam na existência dos nove mundos,não se sabe ao certo se os Saxões partilhavam da mesma idéia.Porém,no Conto dos Nove Ramos de Woden (Óðinn),o mesmo Deus é associado a sete mundos.É possível que com a influência cristã o número nove foi substituído por sete,o número cristão da criação.

Nýi (“Negro”) é o nome de um dvergr.

Nýr (“Novo?”) é o nome de um dvergr.

Nýráðr (“Novo Conselho”) é o nome de um dvergr.

Nyt (“Aquele Que Tem Utilidade”) é um dos rios que correm pelo mundo.

Næfi (“Capaz”) é o nome de um dvergr.

Næfr (“Capaz”) é o nome de um dvergr.É possível que seja o mesmo que Næfi.

Nökkvi (“Barco”) é o nome de um personagem mítico.

Nönn (“O Forte”) é um dos rios que correm pelo mundo.

Nörfi (1) é outro nome de Narfi (1),o filho de Loki.

Nörfi (2) é outro nome de Narfi (2),o pai de Nótt (“Noite”).

Nörr (“Estreito”) é outro nome de Narfi (2)/Nörfi (2),o pai de Nótt (“Noite”).

Nöt (“Aquele Que Aflige”) é um dos rios que corre pelo mundo.

O

Ódáinsakr (“Campo da Não Morte”) é um tipo de campo dos eleitos situado em Glæsisvellir,o reino de Guðmundr.Neste local não havia doenças e nem morte.

Óðinn (“Fúria Inspiradora” ou “Êxtase”) é o nome do mais velho e importante dos Deuses Æsir.Ele é filho de Borr (“Filho”) e Bestla,irmão de Vili (“Vontade”) e Vé (“Santuário”) e esposo de Frigg (“Bem Amada”).Óðinn é o governante de tudo,pois ele e seus irmãos mataram Ymir e criaram a Terra,o Céu,o Ar e tudo que está nele,a partir da carcaça do jötunn.Conta-se que no início ele habitava com os Hrímpursar.Os três irmãos criaram os primeiros seres humanos Ask e Embla,de duas árvores que estavam próximas a praia de Miðgarðr.Óðinn lhes deu espírito e vida,Vili lhes deu entendimento e o poder de se mover e Vé lhes deu a forma,a fala,a audição e visão.Loki acusa Frigg,a esposa de Óðinn,de se deitar com Vili e Vé.Embora Óðinn fosse casado com Frigg,com quem teve Baldr,ele também possui muitos outros filhos.Com Jörð,Óðinn teve Þórr,seu filho mais velho.Com Rindr ele gerou Váli e com Gríðr ele foi pai de Víðarr.Muitos outros Deuses são conhecidos como seus filhos:Týr o Deus maneta;Höðr o Deus cego;Bragi (1) o Escalado;Heimdallr o guardião dos Deuses;Hermóðr o Veloz;Meili o irmão de Þórr;Nepr o pai de Nanna;Hildólfr;Skjöldr o marido de Gefjon;Sigi o ancestral dos Völsungar;Ítreksjóð;Sæmingr o ancestral dos reis da Noruega;Yngvi (5) o ancestral dos reis da Suécia;Svafrlami o rei de Garðaríki;Vegdagr o governante da Saxônia do Leste;Frøger o rei da Noruega e ainda Weothulgeot (ou Whitlæg),Casere e Winta.

Óðinn e Frigg as vezes tomam lados opostos em conflitos humanos.Frigg (Frea) engana seu esposo fazendo-o a dar a vitória a seus favoritos como no caso dos Winniles,que posteriormente passaram a se chamar de Longobardos.Frigg novamente engana Óðinn,fazendo-o testar seu protegido Geirröðr (1),onde acabou por mata-lo.

Óðinn é companheiro de viagem de Hœnir e Loki pelo mundo.Numa dessas viagens Loki matou Otr e os Æsir foram forçados a pagar um resgate para seu pai Hreiðmarr.Numa outra ocasião eles conheceram o jötunn Þjazi,o jötunn que havia seqüestrado Iðunn.

Quando Óðinn desejou possuir o Hidromel dos Poetas,ele foi trabalhar para Baugi,o irmão de Suttungr querendo receber o Hidromel como pagamento pois iria fazer o serviço de nove homens,mas Baugi disse que não tinha poder sobre o Hidromel.Porém,ele disse que ajudaria Bölverkr (Óðinn) a conseguir a bebida.Durante um verão Óðinn trabalhou por nove homens e quando chegou o inverno ele pediu por seu pagamento.Óðinn e Baugi foram pedir a Suttungr pelo Hidromel,mas Suttungr se recusou a dar-lhe um único gole.Óðinn sugeriu a Baugi que tentassem outros meios para conseguir obter o Hidromel e Baugi concordou.Óðinn puxou uma broca chamada Rati e pediu a Baugi que carregasse as pedras

cortadas que caíssem. O jötunn fez como Óðinn havia pedido. Quando Baugi disse ter carregado a última pedra, Óðinn soprou no buraco feito pela broca, lascas voaram sobre ele. Então ele descobriu que Baugi o tinha enganado. Assim Óðinn ordenou a Baugi para que carregasse as pedras e Baugi fez o que ele pedira. Novamente Óðinn soprou o buraco e as lascas foram sopradas para longe. Óðinn se transformou em serpente e rastejou pelo buraco da broca. Óðinn foi para o lugar onde Gunnlöð estava. Ali ele passou três noites com ela. Gunnlöð lhe deu permissão para tomar três goles do Hidromel. No primeiro gole Óðinn esvaziou o Óðrerir, no segundo ele esvaziou o Bóðn e no terceiro esvaziou o Són. Assim, ele ficou com toda a bebida. Óðinn se transformou em águia e voou furiosamente para alcançar seu lar. Suttungr quando viu isso, se transformou em águia e foi atrás de Óðinn. Quando os Æsir viram Óðinn voando eles rapidamente levaram seus vastos recipientes. Quando Óðinn chegou em Ásgarðr, ele cuspiu o Hidromel em barris. Conta-se que Óðinn quase foi pego por Suttungr e isso fez com que gotas de Hidromel caíssem para trás, fazendo com que nascesse o dom nos poetas. Óðinn deu o Hidromel para os Æsir e a todos os homens capazes de fazer versos.

Óðinn se auto-sacrificou na árvore Yggdrasill, onde ele foi perfurado com uma lança e ficou sem beber ou comer por nove dias e nove noites. Depois de olhar para baixo e ver as runas, Óðinn gritando as puxou e as pegou. Caindo da árvore ele aprendeu nove poderosas canções de Mímir, o filho de Bölþorn. Ao que parece, nessas passagens do Hávamál, Óðinn primeiro se auto-sacrificou em Yggdrasill e depois foi até Mímir para beber de sua fonte. Óðinn possivelmente foi iniciar-se nos mistérios ocultos na árvore Yggdrasill e depois de compreendê-las foi até a fonte de Mímir para aprender a comandá-los com sabedoria. Conta-se que além de obter esses profundos segredos, Óðinn ainda bebeu do Óðrerir, a bebida que dá a inspiração e sabedoria. Tudo isso fez de Óðinn o ser mais sábio e inteligente de todos os seres. E ainda, Óðinn conta com os bons conselhos da cabeça de Mímir, que o Deus preservou com ervas mágicas, depois de ser cortada no Vanir.

O interessante é notar a semelhança desses contos com as comemorações que os antigos escandinavos faziam. Pelo fato de Óðinn ter se sacrificado na árvore, os vikings provavelmente inspirados pelo conto ancestral, enforcavam suas vítimas em árvores. Óðinn ganhou sabedoria ao beber do Óðrerir, e os vikings faziam brindes com chifres e bebiam pela vitória em honra de Óðinn.

Óðinn é o Deus da guerra e da vitória e sua inspiração podia fazer os guerreiros ficarem mais resistentes aos golpes inimigos. Seus guerreiros eram chamados Berserker (“Camisas de Ursos”). Conta-se que eles se dirigiam ao campo de batalha uivando, batendo em seus escudos e as vezes usando peles de lobo ou urso e eram fortes como ursos ou touros selvagens. Eles lutavam com intensa fúria. É dito que quando Óðinn aparecia no campo de batalha sua aparência era terrível para seus inimigos, mas quando estava entre os amigos sua aparência era tão bela e magnífica que causava euforia em seus espíritos. Óðinn podia fazer seus inimigos ficarem cegos e surdos, com medo repentino e assustados, e tirava o fio da espada de seus inimigos.

Óðinn é acompanhado por dois lobos chamados Geri (1) (“Voraz” ou “Faminto”) e Freki (“Ganancioso” ou “Glutão”), aos quais o Deus da toda a carne que lhe é oferecida, pois ele próprio não necessita comer.

Óðinn é o Deus da magia e é descrito como um sábio mago. Um antigo feitiço narra que Óðinn curou a pata do cavalo de Baldr quando estavam na floresta. Loki diz que Óðinn praticou seiðr em Sámsey. O Deus com certeza aprendeu seiðr com a Deusa Freyja.

Óðinn desceu a Hel para consultar uma vólva a respeito do destino de Baldr. Nesse aspecto, ele é o Deus dos caminhos e dos mistérios. O Deus havia acordado a vólva com encantos e feitiços.

Óðinn pode assumir a forma que deseja. A forma que mais usa é a de um senhor de cabelos grisalhos, barbudo, usando capa azul e chapéu, caolho e usando uma lança. Ele já assumiu a forma de serpente e de águia quando estava com Baugi, e de falcão quando estava com o rei Heiðrekr.

Óðinn é tão eloquente que pode falar tão bonito e suave que todos os que ouvem acreditam nele. Ele fala tudo em rima e esse é o motivo dos escaldos compor seus versos desse modo.

Óðinn é o Deus do xamanismo. Sabe-se que ele se deitava como se estivesse morto ou dormindo e sua forma se transformava em peixe, ou cobra, ou pássaro, ou fera e em instantes ele estava em terras distantes ou com seu próprio povo. Com palavras ele podia extinguir o fogo, a tempestade no mar e podia mudar a rota do vento. Ele podia levantar os mortos da terra e as vezes ele próprio descia a sepultura. Óðinn havia ensinado a fala dos homens para seus dois corvos chamados Huginn (“Pensamento”) e Muninn (“Memória”), os quais saiam pelo mundo coletando informação para o Deus. Foi Óðinn quem ensinou as artes rúnicas e encantamentos para os Æsir. Óðinn tinha o dom da vidência e podia, dessa forma, comandar os destinos dos homens, trazer-lhes a morte, a má sorte, as doenças e tomar a força ou talento de uns para dar a outros. Óðinn podia encontrar um gado perdido sobre a terra. Ele conhecia canções pela qual a terra, as montanhas, as pedras e as sepulturas se abriam para ele. Desse modo, ele podia capturar todos esses seres que habitam esses lugares pelo poder de sua palavra.

O seu cavalo é Sleipnir, filho de Loki e do cavalo Svaðilfari, que podia correr mais rápido que qualquer outro cavalo, pois tinha oito patas. Ele é cinzento.

Óðinn possui um exército que ele distribui no Valhöll e no Vingólf eles são chamados de Einherjar (“Único Exército”). Óðinn reside no Valaskjálf, cujo teto é de prata. Aqui está localizado o seu alto trono chamado Hliðskjálf, de onde ele podia ver o mundo inteiro. Ele possui outra residência chamada Gláðsheimr (“Lar Radiante” ou “Lar da Alegria”), que é todo feito de ouro puro. Esse local é visto como um templo onde os doze Deuses juízes tem suas cadeiras ao lado do trono de Óðinn. É aqui que o Valhöll está situado.

Certa vez, o rei Víkarr e sua tripulação estavam sendo mantidos ancorados por causa de ventos contrários. Então eles decidiram tirar a sorte com varetas e descobriram que deviam fazer um sacrifício humano pra Óðinn. Tirando a sorte eles viram que Óðinn queria o rei Víkarr. Os homens decidiram ir dormir e resolver isso no próximo dia. Nessa noite, Hrosshársgrani um dos homens do rei, pegou seu filho adotivo Starkaðr e o levou para uma ilha e lá Hrosshársgrani se revelou ser Óðinn. Ali, Óðinn e Þórr decidiam o destino de Starkaðr. Óðinn determinou vida longa a Starkaðr (ele viveria por três gerações) e Þórr determinou que ele faria uma grande tolice em cada geração que vivesse; Óðinn determinou que ele teria boas armas e roupas e Þórr determinou que ele jamais iria possuir terras; Óðinn determinou que Starkaðr teria grandes riquezas e Þórr determinou que ele nunca estaria satisfeito com isso; Óðinn determinou que ele teria a vitória nas batalhas e Þórr determinou que ele receberia grandes feridas nessas batalhas; Óðinn determinou que ele teria o dom da poesia e Þórr determinou que ele nunca se lembraria dos versos depois de compostos; Óðinn determinou que ele seria amado pelos nobres e Þórr determinou que ele seria odiado pelo povo comum. Óðinn, depois disso, pediu a Starkaðr que lhe enviasse o rei Víkarr em troca de suas dádivas como pagamento. Starkaðr concordou.

Óðinn empresta uma lança para Starkaðr e lhe diz que a lança iria aparecer, aos olhos de todos, como um caule de junco. No próximo dia, Starkaðr sugere para seus companheiros para que fizessem um sacrifício falso do rei Víkarr. Então eles fazem um laço feito de intestino de bezerro e o amarram em um galho encurvado de uma árvore. Eles trazem o rei e amarram o laço feito do intestino do bezerro ao redor de seu pescoço. Starkaðr pega a lança de Óðinn, que parecia um galho, e aponta contra Víkarr dizendo: “Agora eu te dou para Óðinn.” Nesse momento o galho encurvado da árvore se solta e vai para o alto e o laço feito de intestino de bezerro se transforma em corda e Víkarr morre enforcado. O galho na mão de Starkaðr se transforma em lança e atravessa o rei.

Ao que parece o destino de Víkarr já estava traçado antes mesmo de nascer. Quando o rei Alrekr conseguiu se casar com duas esposas chamadas Signý e Geirhildr, ele viu que não conseguia as manter as duas juntas. Então ele resolve escolher aquela que fizesse a melhor cerveja. Signý pede a ajuda de Freyja. Óðinn disfarçado de Höttir ajudou Geirhildr com a condição de que ela aceitasse tudo que ele lhe pedisse e ela aceitou. Óðinn cuspiu na cerveja e disse que levaria qualquer coisa que estivesse entre ela e a cerveja. O que estava entre ela e a cerveja era o filho que ela estava esperando.

Quando Alrekr retornou, ele disse que a cerveja de Geirhildr era melhor ela ganhou a competição. Tempo depois ela se torna mãe de Víkarr, mas Alrekr previu que ela veria seu filho enforcado, sacrificado para Óðinn.

Loki também acusa Óðinn de ser infiel para se confiar. Loki afirma que Óðinn muitas vezes dá a vitória a homens que não merecem. A resposta é óbvia: Óðinn prepara o seu exército no Valhöll e escolhe os que morrem em batalha pelo motivo de nada temerem, pois eles o ajudarão no Ragnarökr. As Sagas também narram que depois de um certo tempo de vitórias garantidas por Óðinn, de repente a dádiva desaparece. Isso também é óbvio: após Óðinn treinar seus escolhidos ele resolve leva-los para o Valhöll.

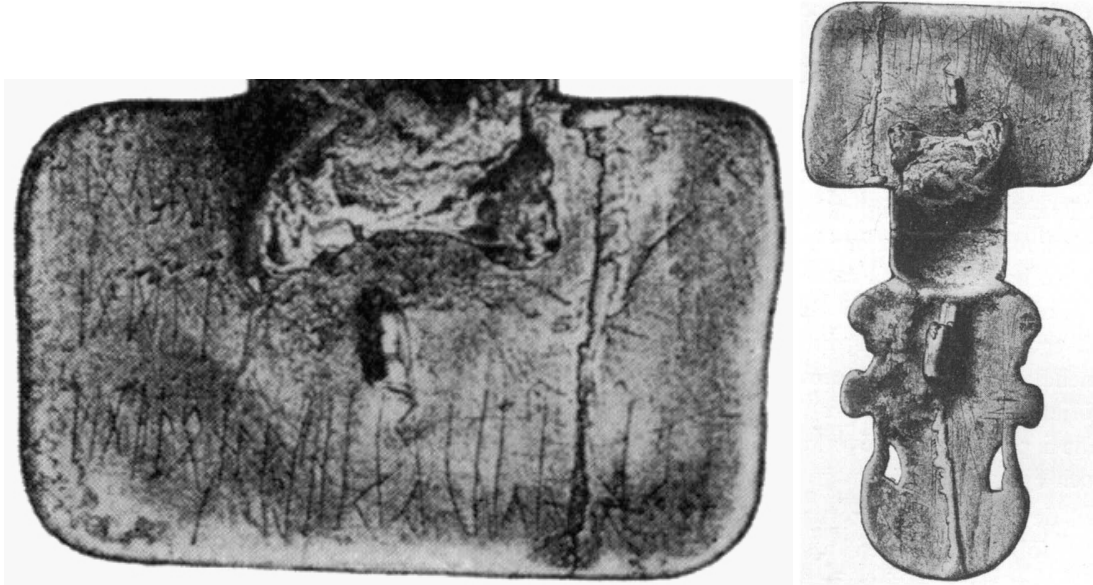
Era costume um guerreiro jogar uma lança em um bando de guerreiros avançando e além de ser sinal de boa sorte, os mortos em batalha seriam oferecidos a Óðinn. Em troca desse sacrifício o Deus garantia a vitória ao guerreiro que atirou a lança. A própria lança de Óðinn era um símbolo de autoridade e poder. Ela foi forjada pelos dvergjar e conta-se que em sua ponta havia runas gravadas. Óðinn, também, possui um elmo de ouro. Óðinn também é dono do anel de ouro Draupnir (“O Que Goteja (1)”), que pode se duplicar oito vezes a cada nove noites.

Quando chegar o Ragnarökr, Óðinn primeiro irá se aconselhar com Mímir. Ele irá enfrentar o lobo Fenrir e será devorado. Seu filho Víðarr o vingará, matando Fenrir. A Quarta-Feira nas línguas germânicas era consagrada em honra de Óðinn.

O nome de Óðinn aparece em uma inscrição rúnica proveniente da Germânia, do território dos Alamanos (perto de Augsburg, Bavária) conhecida como Fibula de Nordendorf, do século 7. Essa fibula contém a inscrição:

“Logaþore Wodan Wigibonar (Wodan e o Santificador Bonar são feiticeiros?)”

Essa inscrição parece indicar que era usada como um antigo feitiço de proteção cristã contra os velhos Deuses ou uma invocação do benéfico poder de cura dos Deuses por um aderente da velha fé.



(Fibula de Nordendorf)

O nome de Óðinn também aparece numa inscrição rúnica de Ribe da Jutland, na Dinamarca, conhecida como DR EM85;151B. Essa inscrição é do século 9 e foi feita em um crânio humano. A inscrição possivelmente se traduz assim:

“Ulfr (lobo) e Uþinn (Óðinn) e Hatýr (Týr?). Ajude Buri contra essa dor. E o dverggr será derrotado, Bóurr (?).”

Essa inscrição possui várias outras interpretações.



(Ribe de Jutland, Dinamarca)

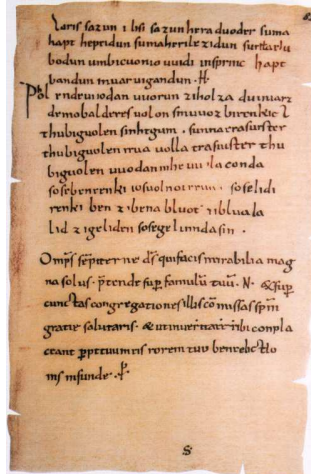
Uma inscrição rúnica encontrada em Bryggen conhecida como B 380, na Noruega também contém o nome de Óðinn. Essa inscrição é datada como sendo do século 14. A inscrição é traduzida assim:

“Te saúdo com bons pensamentos, possa Þórr receber você, possa Óðinn possuir você.”



(Face B do bastão rúnico de Bryggen B 380)

Óðinn aparece no segundo feitiço de Merseburg de cerca do século 9/10.
 “Phol e Wodan cavalgaram para a floresta,
 Lá o cavalo de Balder torceu a pata.
 Então, cantaram Sinthgunt e Sunna, sua irmã;
 Então, cantaram Fria e Volla, sua irmã;
 Então, cantou Wodan, pois ele sabia como:
 Deslocamento de osso, parecia deslocamento de sangue,
 Parecia membro deslocado:
 Osso por osso; sangue por sangue;
 Membro por membro, eles pareciam colados.”



(Manuscrito do segundo feitiço de Merseburg)

Óðinn aparece em várias representações pela Escandinávia, Ilha de Man e Inglaterra.



Óðinn (Ledberg, Suécia)



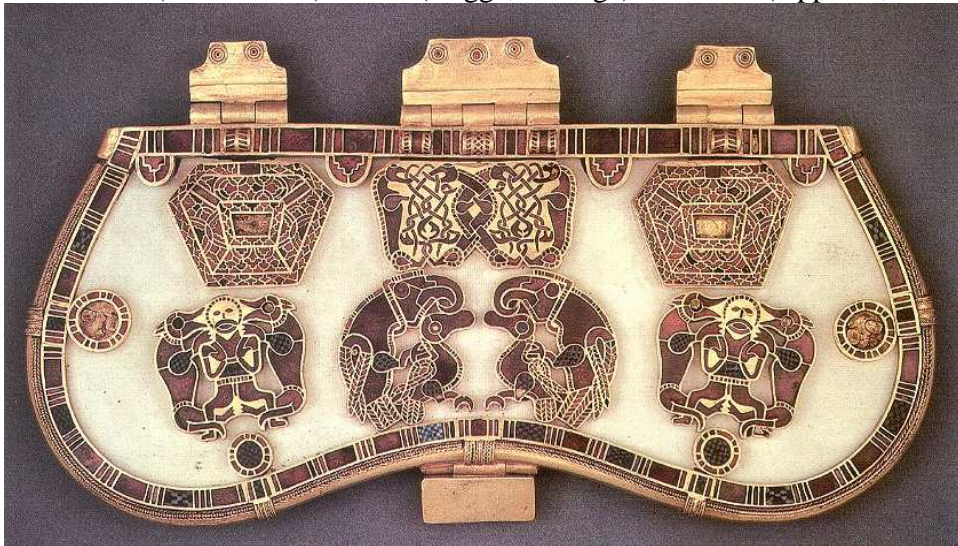
Óðinn (Tjängvide, Suécia)



Óðinn (Suécia)



Óðinn ou Víðarr? (Ilha de Man) Óðinn (Hegge, Noruega) Óðinn (Uppåkra, Suécia)



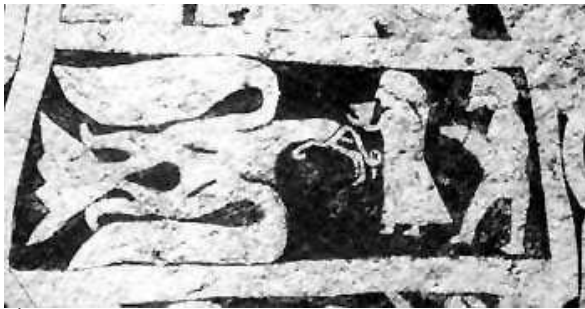
Óðinn e seus animais? (Sutton Hoo, Inglaterra)



Óðinn, Þórr e Freyr (Skog, Suécia)



Óðinn e Fenrir? (Torslunda, Suécia)



Óðinn trazendo o hidromel para os Æsir (Suécia)



Óðinn, Þórr e Freyr? (Götland, Suécia)



Óðinn? (Oslo, Noruega)



Óðinn? (Inglaterra)



Óðinn? (Vendel, Suécia)



Óðinn ? (Gosforth Cross)



Óðinn? (Suécia)



Óðinn? (Suécia)

Óðon é como Ælfric de Eynsham chamou Óðinn.

Óðr (“Êxtase”) é o nome do marido de Freyja. Com ela, Óðr foi pai de Hnoss e Gersemi. É dito que Óðr deixou Freyja e nunca mais voltou. A Deusa o procurou por vários lugares, mas não o encontrou. Freyja chorou lágrimas de ouro vermelho.

Óðrerir (“Aquele Que Estimula O Êxtase”) é o nome do caldeirão em que Fjalarr e Galarr colocaram o sangue de Kvásir. Os outros dois são Bóðn e Són.

Offe/Offa era filho de Wermund. Ele era neto de Wiglek.

Ófnir (1) (“Aquele Que Estimula a Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Ófnir (2) (“Aquele Que Se Torce”) é uma das inúmeras serpentes que mordem as raízes da árvore Yggdrasil.

Ófóti (“Sem Pé”) é o nome de um jötunn.

Óglaðnir (“Triste”) é o nome de um jötunn.

Ohthere era o nome do pai de Aðils. Ele era irmão de Onela. Ele também é chamado de Óttar.

Óinn (“Destemido”) é o nome do pai de Andvari.

Ókólnir (“O Não Frio”) é um salão que pertence ao jötunn Brimir. Aqui há abundância em boas bebidas. É dito estar no Céu.

Oláfr Geirstadaálfr era um rei de Vestfold, Noruega, cujo abrigo funerário os homens faziam sacrifício pois acreditavam que ele havia renascido.

Olgr (“Clamor?”) é um dos nomes de Óðinn.

Olhos, Os era algo muito importante para os antigos escandinavos e isso parece se refletir nos contos sobre os Deuses.

Óðinn (“Fúria Inspiradora” ou “Êxtase”), o grande Deus, tinha apenas um olho pois o outro ele tinha sacrificado na fonte de Mímir (“Memória?” ou “Sábio?”). O único olho do Deus representa um sacrifício: ele sacrificou o olho “carnal” para poder enxergar com o olho “espiritual”. O olho espiritual pode ver e estar em qualquer lugar e é atributo de Óðinn.

Os olhos fixos de Þórr (“Trovão”) são diferentes, eles representam o relâmpago e os raios que caem diretamente do Céu que é o domínio do Deus. Os olhos de Þjazi foram transformados em estrelas pelo Deus Þórr. Snorri Sturluson afirma que foi Óðinn o realizador dessa proeza.

Os olhos cegos de Höðr (“Guerra”) representam o poder da escuridão e da ignorância que são descontrolados.

Os olhos de Heimdallr (“Brilho do Mundo?” ou “Arco do Mundo?”) representam o poder da vigilância e atenção, que devem ser sábios e atentos, para poder resolver qualquer situação, e isso é uma das características do Deus já quem foi ele quem recuperou o colar de Freyja (“Senhora”) e ajudou Þórr a recuperar o martelo Mjöllnir.

A importância dos olhos é tal que são referidos até em kenningar para se referir ao sol e a lua.

Ollerus é a versão latina do nome de Ullr.

Ómi (“Ressonante”) é um dos nomes de Óðinn.

Ónarr/Ánarr é o nome do segundo marido de Nótt (“Noite”) e pai Jörð (“Terra”).

Onela era o nome do irmão de Ohthere. Ele combateu seu sobrinho Aðils numa batalha e perdeu. Ele também é chamado de Ole e Áli.

Orendel (“Estrela de Manhã”) é uma das formas do nome de Aurvandill.

Óri (“Homem”) é o nome de um dverg.

Órinn (“Briguento”) é o nome de um dverg.

Os (“Deus”) é a forma singular de Esa (“Deuses”) e corresponde a palavra nórdica Áss (“Deus”).

Óski (“Aquele Que Concede os Desejos”) é um dos nomes de Óðinn.

Óskópnir (“Não Criado”) é o nome do lugar onde todos os Deuses e Surtr se enfrentarão. Isso parece ser uma ilha. É possível que seja apenas outro nome do campo Vígríðr.

Oskoreidi é o nome norueguês da Caçada Selvagem.

Othinus é a forma latina do nome de Óðinn.

Otr (“Lontra”) era filho de Hreiðmarr,irmão de Reginn,Fáfnir,Lyngheiðr e Lofnheiðr.Otr pescava peixe em Andvarafors na forma de uma lontra e foi morto por Loki.

Óttarr (“Terrível Soldado”) era filho de Innsteinn e Hlédís e amante de Freyja.Óttarr havia apostado com Angantýr que ele não teria mais sangue real que ele.Após fazer um blót a Freyja,a Deusa resolve ajuda-lo.Os dvergar Dáinn e Nabbi transformam Óttarr em javali e Freyja o leva até a gýgr Hyndla,a guardião das genealogias.

P

Phol (“Abundancia?”) é um dos nomes de Baldr.Esse nome aparece no Segundo encanto de Merseburg.

R

Ráðgríð (“Plano Destruidor?” ou “Mandona?”) é uma das Valkyrjur de Óðinn.

Ráðspakr (“Mente Rápida”) é o nome de um dvergr.

Ráðsviðr (“Rápido em Conselhos”) é o nome de um dvergr.

Ragnar Loðbrók famoso herói que matou um dragão na Ragnars Saga Loðbrókar.O herói havia molhado a roupa em resina para poder resistir às chamas do dragão e conseguiu derrotá-lo.

Ragnarökr/Ragnarøkkr (“Destino dos Deuses”) é a época final do universo,onde Deuses,Jötnar e outras criaturas se enfrentam num combate final.Essa época será anunciada por desastres,guerras e principalmente pelo grande inverno,Fimbulvetr,que durará três anos seguidos.Os Jötnar e monstros se reúnem num numeroso exército para atacar os Deuses.Os filhos de Múspell cavalgarão sobre Bifröst que se partirá.Heimdallr soará a trombeta Gjallarhorn avisando os Deuses e Einherjar do momento final que se aproxima.Njörðr retorna para Vanaheimr.Óðinn vai se aconselhar com Mímir.O jötunn Hrymr vem do leste,a Serpente Miðgarðr se levanta das ondas,os filhos de Múspell chegam liderados por Surtr,Fenrir se liberta e Loki também.Toda essa horda estará na planície Vígríðr,que está a cem léguas em todas as direções.Óðinn sai para enfrentar Fenrir,mas é devorado pelo monstro.Víðarr vinga seu pai matando a besta.Freyr se encontra com Surtr e é vencido,porque estava sem sua espada mágica.Týr enfrenta Garmr,o cão de Hel e ambos se matam.Heimdallr e Loki combatem um ao outro e ambos se matam.Þórr vai ao encontro de Jörmungandr.O Deus do Trovão sai vitorioso,mas consegue apenas dar nove passos e então cai.As pessoas deixam seus lares,a Sól se torna negra e a terra afunda no mar,enquanto o fogo alcança o Céu.Após ter passado esses eventos,a terra surge novamente da água,mais verde do que nunca.Os Æsir Baldr e Höðr,Magni e Móði,Hœnir,Víðarr e Váli retornarão.Eles se encontrarão em Iðavöllr e conversarão sobre muitas coisas.Eles encontrarão as tábuas de ouro que pertenciam aos Deuses antes da catástrofe,que parecem ser leis ou algo relacionado a tábua do destino.Um casal humano estará a salvo do incêndio universal protegidos na floresta Hoddmímir Holt e repovoarão o mundo.O Hauksbók menciona o “poderoso”,que muitos sugerem ser uma referencia ao deus cristão.Porém,é possível que se trate do retorno de Þórr ou Óðinn.Na Ynglinga Saga 10 diz que Óðinn viverá eternamente na companhia de seus eleitos.O Gylfaginning 3 conta que o Alföðr (Óðinn) vive através de todas as idades e eternamente e diz mais:os virtuosos viverão com

Ele no palácio Gimlé, onde no Völuspá (do Hauksbók) diz que um Deus poderoso viria para julgar. Será que o suposto deus cristão aqui mencionado seria Óðinn? Gimlé resistira ao fogo de Surtur. Sobre Þórr, há versões sobre o resultado de sua batalha contra a Serpente Miðgarðr. O Prólogo da Edda em Prosa afirma que Þórr matou um enorme dragão, que com certeza se refere a Serpente Miðgarðr e depois se casou com Sif. O Gylfaginning diz que Þórr matou Jörmungandr, mas depois afirma que a serpente sobreviveu. O poeta Úlfr diz que Þórr arrancou fora a cabeça da serpente e a jogou sobre as ondas. O poema Hymiskviða não clarifica se Þórr matou a serpente. Se Þórr realmente sobreviveu ao confronto com a Serpente é provável que seja o “poderoso” citado no Hauksbók. Porém, a hipótese mais aceita é que seja uma alusão ao deus cristão. A prova que o Ragnarökr já ocorreu está nos próprios contos nórdicos. A Edda em Prosa no Skáldskaparmál 62 diz que Högni (2) e Heðinn (2) lutariam sem descanso (luta conhecida como Hjaðningavíg) até o Ragnarökr graças aos encantamentos da Valkyrja Hildir (2), mas no Sörla Þáttur 9 do séc 14/5, contido no Flateyjarbók, nos relata que essa maldição foi dissolvida quando o cristianismo se levantou no norte, possivelmente se referindo que o Ragnarökr era na verdade a chegada do cristianismo e que o “fim” dos Deuses era o começo do cristianismo. É possível que a invenção do Ragnarökr esteja ligada ao fim da velha crença anunciando a chegada da nova que foi inventada por monges cristãos para conseguir converter os povos nórdicos. É possível também que o autor da Völuspá via o Ragnarökr como o fim do velho mundo pagão e enxergava a nova fé como um novo início. Assim nascia a origem do Ragnarökr. Os Deuses não haviam morrido de verdade, mas apenas simbolicamente, assim os antigos Deuses não teriam lugar na nova idade que nascia, por isso foram dados como “mortos” na batalha do Ragnarökr. O Bergbúa Þáttur faz uma menção a uma erupção vulcânica que em certos pontos se assemelha à destruição do mundo como é contado no poema Völuspá. O poema cristão Muspilli datado de 870 relata a destruição do mundo de um jeito muito parecido com o Ragnarökr e os versos 44-54 relatam a batalha de São Elias contra Satã que se assemelha incrivelmente com a batalha de Þórr e Jörmungandr.

Porém há outras possíveis origens do Ragnarökr:

- 01) Seria uma lenda de origem pagã nórdica que foi adulterada para aplacar a igreja.
- 02) Seria uma lenda de origem indu-européia que tem paralelas (com alguns pontos em comum) com o Zoroastrismo, Cristianismo e Hinduismo com sua versão do fim do mundo.
- 03) Seria o Ragnarökr uma versão da lenda da queda de Tróia. Snorri afirma isso na Edda em Prosa. Ele também afirma que os Deuses Nórdicos eram humanos de Tróia.
- 04) Seria o mito do “Eterno Retorno da Natureza” onde a criação “morre” no inverno e retorna cheia de vida no verão.
- 05) Seria a idéia do Ragnarökr inspirada na Caçada Selvagem, onde os Deuses cavalgavam pelos Céus para destruir maus espíritos. Olaus Magnus relata que os Suecos acreditavam que os Deuses estavam em guerra quando ouviam trovões.



Óðinn, Þórr (no meio) e outra divindade (Olaus Magnus)



Víðarr ou Óðinn (?) e Fenrir (Hallingdal, Noruega) Þórr e Jörmungandr (Ilha de Man)

Rán (“Ladra”) é a esposa de Ægir e mãe das nove ondas: Himinglæva (“Brilho do Céu”), Dúfa (“Onda”), Blóðughadda (“Cabelos Sangrentos”), Hefring (“Aquele Que Se Levanta”), Uðr (2) (“Onda”), Hrönn (“Onda”), Bylgja (“Onda”), Bára (“Onda”) e Kólga (“Fria”). Ela é listada como uma Ásynja. Rán usava uma rede com qual ela capturava os marinheiros afogados. Ela é uma Deusa do mar.

Randgríð (“Aquele Que Usa Escudo” ou “Destruidora de Escudo?”) é uma das Valkyryr de Óðinn.

Randvér era filho de Jörmunrekkr.

Rangbeinn (“Trapaceiro”) é o nome de um jötunn.

Ratatoskr (“Presa Veloz” ou “Presa Perfuradora”) é o nome do esquilo que corre na árvore Yggdrasill e espalha a discórdia entre a águia que está no topo e o dragão Níðhöggr que está abaixo.

Ratheihiae (“Deusas da Roda?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Rati (“Broca”) é o nome da broca que Óðinn usou para furar a montanha Hnitbjörg para conseguir obter o Hidromel dos Poetas.

Rauðgrani (“Barbas Vermelhas”) é um dos nomes de Óðinn.

Refill (“Serpente”) é o nome da espada de Reginn.

Regin (“Deuses” ou “Aqueles Que Aconselham”) é um título coletivo para se referir aos Deuses.

Reginleif (“Parente dos Deuses”) é uma das Valkyryr de Óðinn.

Reginn (“Poderoso”) era um dverg, filho de Hreiðmarr e irmão de Fáfnir e Otr. Após ele e Fáfnir matarem o pai por causa de um tesouro, desentenderam-se e Reginn se tornou o ferreiro do rei Hjálprekr. Ele criou Sigurðr, o matador de Fáfnir. Conta-se que quando Sigurðr cozinhava o coração de Fáfnir para comer, o sangue escorria e Sigurðr colocou seu dedo e o levou a boca. Imediatamente sua mente se abriu e ele começou a entender a língua dos pássaros. Vários pica-paus revelaram a verdade sobre Reginn e Sigurðr o decapitou. Reginn era descrito como sábio, feroz e perito em magia. Ele também provavelmente era chamado de Rekr.

Regnator Omnium Deus (“Deus Governante de Tudo”) Tácito em seu livro Germânia conta que Regnator Omnium Deus era uma divindade adorada pela tribo dos Semnones em uma sagrada floresta. “De todos os Suevos, os Semnones relatam ser os mais

antigos e os mais nobres. A fé de sua antiguidade é confirmada por religioso mistério. No começo do ano, alguns de todos os vários povos da mesma raiz, reuniam-se por seus representantes na floresta; consagrados pela idolatria de seus ancestrais, e pela supersticiosa reverência de tempos antigos. Lá eles sacrificavam um homem publicamente, e começavam a horrível solenidade de sua bárbara adoração. Nessa floresta outro tipo de reverência era paga. Ninguém entrava nela se não tivesse amarrado com ligaduras, por isso professavam sua subordinação e fraqueza ante o poder da Divindade. Se ele caísse, não era permitido se levantar ou ser levantado, mas devia rastejar junto a terra. E por toda essa superstição, é para provar; que desde lugar a nação teve sua origem, aqui que Deus, o supremo governador de tudo, reside, e que todas as outras coisas estão sujeitas a Ele e saíam para obedecer”, Germânia 39.

A descrição é muitas vezes comparada com o parágrafo de conversa da Edda Poética: Helgakviða Hundingsbana II, onde um lugar chamado Fjöturlundr (“floresta que acorrenta”) é mencionado.

“Helgi obteve Sigrún, e tiveram filhos. Helgi não viveu até a velhice. Dag, o filho de Högni, sacrificou para Óðinn, para vingar seu pai. Óðinn emprestou a Dag sua lança. Dag encontrou-se com Helgi no lugar chamado Fjöturlundr, e perfurou ele com a sua lança. Helgi caiu ali, mas Dag cavalgou para as montanhas e contou o que tinha acontecido”.

Helgakviða Hundingsbana II

Devido a semelhança entre os dois textos alguns estudiosos identificaram essa divindade dos Semnones com a mais antiga forma de Óðinn. Outros sugerem que essa era a antiga forma de Týr porque ele está relacionado com a captura de Fenrir. Mas sem sombra de dúvida, esse Deus é Óðinn em sua mais antiga forma.

Rekr/Rekr (“Guerreiro”) aparentemente é um outro nome do dvergr Reginn.

Rekwaz/Requalivahanus (“Água Negra” ou “Escuridão”) parece ser um Deus da morte ou da escuridão adorado pelos germânicos. Muitos estudiosos acreditam ser apenas uma variante de Óðinn.

Renahenae (“Deusas do Reno?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Renascimento ao que parece fazia parte do sistema de crenças dos antigos escandinavos. A Edda Poética e as Sagas narram alguns episódios desse tipo. A Edda Poética no Helgakviða Hjörvarðssonar (nas últimas linhas) podemos ler: “Helgi e Svava é dito que nasceram de novo”. Em Helgakviða Hundingsbana II também narra o mesmo fato (nas últimas linhas): “Era fé nos velhos tempos que pessoas podiam nascer de novo, mas que agora nos chamamos de superstição das velhas esposas. De Helgi e Sigrún é dito que eles nasceram de novo. Ele tornou-se Helgi Haddingjaskati, e ela Kára a filha de Hálfðan, como é contado no Conto de Kára, e ela era uma Valkyrja”. Na Saga Ólaf Konungs Haraldsonar, Ólaf Helgi era dito ter renascido como Ólaf Geirstadaálfúr. Na Eyrbyggja Saga, conta que Þórólfr renasce como um touro. Como podemos ver, o renascimento era algo comum na mente dos antigos escandinavos, embora não tenha sobrevivido mais detalhes sobre o assunto.

Rennandi (“Fluxo”) é um dos rios que nasce do cife do veado Eikþyrnir.

Rerir era o nome do filho de Sigi e neto de Óðinn. Ele governava a terra conhecida como Frankland.

Ricagambeda (“Poderosa Senhora?”) é o nome de uma Deusa germânica.

Riðill (“Movimento Rápido”) era o nome da espada de Reginn. Ela também é chamada de Refill.

Rífungöfla (“Aquele Que Permanece em Duas Direções?”) é o nome de uma fêmea Troll.

Rígr (“Rei”) é o nome que Heimdallr assumiu quando desceu a terra. Ele passou uma noite com Ái e Edda. Rígr com Edda geraram Þræll. Depois Rígr passou uma noite com Afi e Amma. Rígr com Amma geraram Karl. Por fim, Rígr passou uma noite com Faðir e Móðir. Rígr com Móðir geraram Jarl. Rígr, dessa forma, criou as três classes sociais.

Rín (“Reno”) é um dos rios que nasce do cifer do veado Eikþyrnir.

Rinda é a forma latina do nome de Rindr, a mãe de Váli (1).

Rindr (“Casca (de árvore)?” ou “Crosta (terra congelada)?”) é o nome da mãe de Váli (1). Ela habita nos salões do Oeste. Conta-se que Óðinn usou magia para conseguir gerar Váli, para vingar a morte de Baldr. Ela é contada entre as Ásynjur.

Ristill era uma das filhas de Karl e Snör.

Rorik Slengeborre era um rei dinamarquês e filho de Höðr, segundo a Crônica Lethrense. Seu filho era Wiglek e ele se casou depois com Nanna e governou em paz. Ele também é chamado de Rørik Slængborræ.

Rosterus/Rostarus é a forma latina de Hroptr.

Róta é uma das Valkyrijur, que cavalga junto com Gunn e a Norn Skuld.

Ruðr (“Vermelho?”) é o nome de um rio.

Runas (“Mistério”, “Sussurro” ou “Segredo”) é o nome das letras do alfabeto usadas pelos Germânicos e Escandinavos. As Runas foram trazidas à humanidade pelo Deus Óðinn. Seu número varia de 33 a 16 caracteres. As Runas eram usadas pelas tribos germânicas para inscrições em jóias, amuletos, ferramentas e armas. Principalmente em monumentos rúnicos.

O Velho Fupark (assim chamado por causa das seis primeiras Runas) consiste de vinte e quatro Runas (24) e arranjadas em Ættis (famílias) em três (3) grupos de três (3).

Cada Runa possui seu próprio nome e significado.

Runa	Nome (Proto)	Significado	Valor Fonético	Numero
ᚠ	Fehu	Gado, Riqueza	F	01
ᚢ	Uruz	Auroques, Chuva, Escória	U	02
ᚦ	Þurisaz	Gigante, (Þórr ?, Força ?)	Th	03
ᚨ	Ansuz	Æsir, Óðinn	A	04
ᚱ	Raido	Carro, Jornada, Trovão	R	05
ᚷ	Kaunan/Kenaz	Úlcera, Tocha	K	06
ᚹ	Gebo	Dádiva,	G	07
ᚺ	Wunjo	Alegria	W	08
ᚫ	Hagalaz	Granizo	H	09
ᚬ	Naudiz	Necessidade, Desastre	N	10
ᚭ	Isaz	Gelo	I	11
ᚱ	Jera	Colheita, (Bom) Ano	J	12
ᚴ	Eihwaz	Teixo	Ī	13

𐌷	Perþo	Pedra	P	14
ȝ	Algiz	Alce	Z	15
𐌺	Sowilo	Sól	S	16
↑	Teiwaz	Týr	T	17
ᚷ	Berkanan	Vidoeiro,Bétula	B	18
ᚱ	Ehwaz	Cavalo	E	19
ᚺ	Mannaz	Homem	M	20
ᚠ	Laguz/Laukaz	Água,Lago,Alho-Porro	L	21
ᚹ	Ingwaz	Ing,Ingvi	Ng	22
ᚫ	Opila	Herança,Patrimônio,Posse	O	23
ᚩ	Dagaz	Dia	D	24

Os Anglo-Saxões também possuíam sua própria seqüência rúnica,porém contendo entre 26 a 33 caracteres.O Jovem Futhorc Escandinavo foi reduzido do Velho Futhorc contendo apenas dezesseis (16) caracteres.A redução tem a ver com as mudanças quando o Proto-Nórdico evoluiu para o Velho Nórdico.Esses caracteres são encontrados na Escandinávia e onde os vikings colonizaram.Nas Eddas e nas Sagas as runas são mencionadas.No Hávamál do verso 142 até ao 165 aparecem 18 runas para finalidades mágicas.O Skírnismál verso 37,cita 3 runas para a mágica.A Egils Saga cita 10 runas usadas para mágica.O Rígsþula verso 44-46 conta que Kon podia fazer muitas coisas com as runas.No Grógaldr versos 6-14 conta 9 runas para encantamentos.O Sigrdrifumál versos 5-12 cita (em grupos) runas para ser usadas para mágica.A Völsunga Saga também cita 9 runas para encantamento.As fontes citam runas sendo usadas em tempos antigos como:Tácito,em Germânia 10,conta que os germânicos usavam galhos de árvores partida com sinais (runas?) ao qual atiravam a esmo sobre um pano branco,então o sacerdote invocava os Deuses olhando para o céu e pegava três galhos,um de cada vez.Se a resposta não era a desejada ou contrária,naquele dia não se fazia mais consultas a respeito.Na Ynglinga Saga capítulo 38,o Rei Granmar parece ter consultado runas quando viajou para o templo de Uppsala:“Lá,lascas caíram de um modo que foi dito que ele não viveria muito.”No Vita Ansgari,o monge Rimbert conta que era costume dos pagãos nórdicos tirar a sorte com varetas (capítulos 26-30).É claro que o número do Futhorc varia de 29-33 (Frisão,Anglo-Saxão),24 (Velho Futhorc) e depois 16 (Jovem Futhorc),mas não se sabe ao certo quantas delas (ou se todas) eram usadas para finalidades mágicas.Com certeza elas eram usadas para a cura,proteção,oráculo e para a vitória.Muitos estudiosos acreditam que as 16 do jovem Futhorc (preservadas nos poemas rúnico norueguês e islandês) eram as usadas para a mágica.

É dito que runas foram cravadas no escudo da Sól,na orelha de Árvakr e no casco de Alsviðr,na roda do carro de Hrungrnir ou no carro de Þórr,o matador de Hrungrnir? (o manuscrito está ilegível),nos dentes de Sleipnir,nas correias do trenó,nas garras do urso,na língua de Bragi,nas garras do lobo,no bico da águia,na ponte Bifröst,no vidro,no ouro,nos encantamentos,no vinho,na cerveja,nos amados assentos,na ponta de Gungnir,no peito de Grani,nas unhas das Nornir e no bico da coruja.Nos monumentos rúnicos o nome de Þórr aparece escrito como Þur (ᚱᚱᚱ) e como Þor (ᚱᚱᚱ).O nome de Óðinn aparece como Uðin (ᚱᚱᚱ) e como Odin (ᚱᚱᚱ).Na inscrição Alamana do século 7 encontrada em Nordendorf o nome de Óðinn aparece como Wodan (ᚱᚱᚱᚱ) e o nome de Þórr aparece como Wigiþonar (ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ).Johannes Bureus em seu livro Runa:ABC-boken de 1611 afirma que a runa ᚱ

era runa de Þórr. A runa **F** ele chamou de Fräy, mas a associou a Freyja e a runa **F** ele associou a Óðinn. Johannes tinha influências judaico-cristã e romana na interpretação das runas. Ele associa Þórr com o Pai, Óðinn com o Verbo Divino e Freyja com o Espírito Santo. O manuscrito francês intitulado MS 592/1 Calendrier Runique datado de 1800 relata que a runa **F** era chamada de Frey, a runa **Þ** era chamada de Thor (Þórr) e a runa **F** era chamada de Oden (Óðinn). O poema rúnico Islandês associa a runa **Þ** com o planeta Saturno, a runa **F** com Júpiter e a runa **↑** com Marte. Um antigo calendário rúnico encontrado na Noruega (N B89) associa as runas **ᚔ, ᚕ, ᚖ, ᚗ, ᚘ, ᚙ, ᚚ** com os dias da semana domingo, segunda, terça, quarta, quinta, sexta e sábado.

Rýgi (“Senhora”) é o nome de uma fêmea Troll.

Rymr (“Rugido”) é um dos nomes de Þórr.

Ræsir era um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Rögnir (“Senhor”) é um dos nomes de Óðinn.

Röskva (“Madura”) é o nome da filha de Egill (2) e irmã de Þjálfi. Ela e Þjálfi se tornaram criados de Þórr após seu irmão ter desobedecido á ordem do Deus e comido o tutano da perna do bode de Þórr.

S

Sacrifício, O de animais e homens aparece algumas vezes nas Sagas. Assim como objetos inanimados eram dados como oferendas votivas tais como espadas jogadas em pântanos. Ibn Fadlan relata o sacrifício de uma escrava no Volga. Tácito, Saxo Grammaticus, Jordanes, Thietmar de Merseburg e Adam de Bremen também relatam sacrifícios humanos em honra dos Deuses. As vítimas eram geralmente sacrificadas para Óðinn. Dudo de São Quentin relata sacrifícios humanos em honra de Thur (Þórr) feito pelos Normandos. A Eyrbyggja Saga e o Landnámabók relatam sacrifícios humanos em honra de Þórr, onde a coluna das vítimas eram quebradas. Saxo Grammaticus relata o sacrifício de vítimas negras para Freyr na Suécia.



Homem de Tollund (Dinamarca)



Sacrifício a Óðinn? (Noruega)

Saðr/Sannr (“Verdadeiro”) é um dos nomes de Óðinn.

Sága (“Narrar”, “Saga” ou “Conto”) é o nome de uma Ásynja. Ela vive em Sökkvabekkr e todos os dias ela bebe junto com Óðinn em copos de ouro.

Saithamiae (“Deusas da Mágica”) é o nome de matronas germânicas.

Salfangr (“O Que Apanha o Pagamento”) é o nome de um jötunn.

Sámendill (“O Negro Endill”) é o nome de um jötunn.

Sandraudiga (“Verdadeira Riqueza?” ou “Areia Vermelha?”) era uma Deusa adorada pelos germânicos na Holanda.

Sanngetall (“Aquele Que Fala a Verdade”) é um dos nomes de Óðinn.

Sanngríðr (“Muito Violenta”) é o nome de uma Valkyrja.

Saxneat (“Companheiro de Espada”) é uma das formas do nome de Saxnot. Ele aparece como filho de Woden na genealogia dos reis Saxões de Essex.

Saxnot (“Companheiro de Espada” ou “Amigo dos Saxões”) é um dos Deuses que foram rejeitados pelos Saxões em favor do batismo da igreja, junto com Þunær/Þórr e Uuoden/Wodan. Essa fórmula de renúncia dos Saxões (códice pal 577, biblioteca do Vaticano), do final do século 8 ou início do século 9, era feita assim:

“Eu abandono todos os diabólicos trabalhos e palavras, de Þunær, Uuotan e Saxnot e todos esses demônios que são seus companheiros.”

Saxnot aparece como filho de Wodan (Óðinn) na genealogia dos reis de Essex na Inglaterra. Acredita-se que seja apenas outro nome de Tiwaz/Týr.

Sceaf (“Feixe”) é um dos míticos ancestrais da linha real dos Anglo-Saxões. Quando criança ele chegou pelo mar para governar a Dinamarca.

Scullda era o nome da filha de Aðils e Yrsa.

Scyld Scefing/Sceldwas foi o primeiro rei dinamarquês que chegou pelo mar e depois foi colocado em um barco á deriva quando faleceu, segundo o poema Beowulf. Ele é pai de Beow/Beaw/Beo/Bedwig.

Scyldingas/Skjöldungar (“Escudo”) é o nome da família real dinamarquesa.

Seaxneat (“Companheiro de Espada”) é uma das formas do nome de Saxnot.

Seggr (“Homem” ou “Guerreiro”) é um dos filhos de Karl e Snör.

Seiðr (“Encantamento” ou “Canto”) é um tipo de encantamento feito por feiticeiras que se sentavam em uma plataforma e cantavam feitiços e canções para se comunicar com os espíritos. O seiðr podia ser usado para boas e más ações. Geralmente era usado para prever o futuro. Esse tipo de encantamento foi ensinado aos Æsir por Freyja. O próprio Óðinn praticava seiðr, segundo Loki. Essa prática era quase que exclusivamente realizada por mulheres e os homens que o praticavam eram vistos como covardes e afeminados. A gýgr Hyndla conta que os seiðberendr (“Feiticeiros”) eram descendentes de Svarthöfði (“Cabeça Negra”).

Serpente Miðgarðr é um outro nome de Jörmungandr.

Sessrúmnir (“Muitos Assentos”) é o nome do salão da Deusa Freyja.

Síð (“Vagroso”) é um dos rios que nasce do chifre do veado Eikþyrnir.

Síðgrani (“Longas Barbas”) é um dos nomes de Óðinn.

Síðhöttir (“Amplio Chapéu”) é um dos nomes de Óðinn.

Síðskeggr (“Ampla Barba”) é um dos nomes de Óðinn.

Siegfried (1) (“Vitória Pacífica”) era um rei dinamarquês protegido pelos Deuses Waten (Óðinn) e Thur (Þórr) segundo Paulus Diaconus.

Siegfried (2) (“Vitória Pacífica”) é o nome germânico de Sigurðr Fáfnisbani.

Sieglind é o nome germânico de Hjördís.

Siegmund é o nome germânico de Sigmundr (1).

Sif (“Parente”) é a esposa de Þórr e mãe de Þrúðr e Ullr. Loki se gaba de ter dormido com ela. Óðinn também afirma que ela tinha um amante. Isso provavelmente eram provocações a Þórr porque ele não era o pai de Ullr. Possivelmente ela já era mãe de Ullr quando se casou com Þórr. Sif era dito possuir o dom da vidência e ser a mais bela das Deusas no prólogo da Edda em Prosa. Ao que tudo indica Sif era uma Deusa da fertilidade e da família (ao julgar pelo nome). Sugere-se que o mito dos cabelos cortados por Loki seria uma alusão a colheita. No Skaldskaparmál Sif é um dos nomes para designar “terra”. Snorri afirma que ninguém sabe a genealogia dela, talvez porque ela poderia pertencer a uma geração mais antiga das Deusas. Devido a sua formosura, o jötunn Hrungr nír ameaçou rapta-la junto com Freyja, até que Þórr apareceu e impediu seu desejo. A cabeleira de ouro da Deusa Sif é um dos tesouros que os dvergjar forjaram para os Deuses.

Sigarr era um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Sigðir (“Servo da Vitória”) é um dos nomes de Óðinn.

Sigföðr/Sigfaðir (“Pai da Vitória”) é um dos nomes de Óðinn.

Siggautr (“Godo da Vitória?” ou “Deus da Vitória?”) é um dos nomes de Óðinn.

Siggeir era o nome do rei que havia assassinado Völsungr. Ele era esposo de Signy (1).

Sigi (“Vitorioso”) é o nome de um dos filhos de Óðinn. Ele era pai de Rerir.

Sigmundr (1) (“Protetor da Vitória”) era filho de Völsungr e pai de Sinfjötli (por Signy (1)) e de Sigurðr Fáfnisbani (por Hjördís).

Sigmundr (2) (“Protetor da Vitória”) era filho de Sigurðr e Guðrún e irmão de Svanhild.

Signy (1) era a filha do rei Völsungr. Ela era casada com o rei Siggeir, que tinha assassinado toda sua família, apenas seu irmão Sigmundr havia escapado. Signy tendo se unido ao seu irmão Sigmundr, gerou Sinfjötli.

Signy (2) era o nome da irmã de Hroðgar.

Sigrblót (“Sacrifício da Vitória”) era um sacrifício realizado em honra de Óðinn em Abril, para comemorar o início do verão. É possível que também representasse a abundância e a vitória do verão sobre o inverno. O brinde til Sigr (“Vitória”) feito durante o Jol/Yule em honra de Óðinn com certeza está relacionado com o Sigrblót.

Sigrdrífa (“Aquele que Conduz a Vitória”) é uma Valkyrja. Ela deu a vitória para Agnarr (1) contrariando as ordens de Óðinn, que tinha prometido a vitória para Hjalmar Gunnar. Óðinn havia colocado ela em um sono profundo como castigo e disse que ela jamais daria novamente a vitória na batalha e que mais tarde ela se casaria. Sigurðr a libertou e ela lhe ensinou a sabedoria rúnica. Sigrdrífa é outro nome de Brynhild.

Sigrhöfund (“O Juiz da Vitória”) é um dos nomes de Óðinn.

Sigrún (“Aquele que Conhece o Segredo da Vitória”) era o nome da filha de Högni. Ela é uma das Valkyrjur.

Sigtýr (“Deus da Vitória”) é um dos nomes de Óðinn.

Sigurðr Fáfnisbani (“Destino Vitorioso do Matador de Fáfnir”) era o filho de Sigmundr (1) e Hjördís e neto de Völsungr. Sigurðr havia ido até Hjalprekr e escolhido um cavalo chamado Grani. Sigurðr foi criado por Reginn e esse dvergjar havia contado sobre sua

família. Sigurðr ganhou a espada Gramr (1) de Reginn e foi aconselhado a combater Fáfnir, o dragão. Sigurðr matou Fáfnir e comeu seu coração e com isso conseguiu entender a língua dos pássaros. Alguns pica-paus advertiu ele sobre as intenções de Reginn, que queria mata-lo por causa do tesouro de Fáfnir. Sigurðr terminou por decapitar Reginn, enquanto ele trazia uma bebida para ele. Mas primeiro ele foi até Lyngvi para vingar a morte de seu pai. Sigurðr obteve conselhos de Hnikarr (Óðinn) antes de chegar até Lyngvi.



(Södermanland, Suécia)



(Ramsundberg, Suécia)



(Ilha de Man)



(Uppland, Suécia)



(Gästrikland, Suécia)



(Gästrikland, Suécia)



(Igreja de Hylestad, Noruega)

Sigyn (“Mulher Vitoriosa”) é o nome da esposa de Loki. Ela é contada entre as Ásynjur. Sigyn permanece ao lado de Loki acorrentado com uma tigela em suas mãos. Ela é mãe de Nari/Narfi (1) e Váli (2).



(Sigyn e Loki, Gosforth, Inglaterra)

Sigprór (“Eminente na Vitória”) é um dos nomes de Óðinn.

Silfrintoppr (“Franjas Prateadas”) é um dos cavalos dos Æsir.

Simul (1) (“Rena Fêmea”) é o nome do cajado que Bil e Hjúki levavam o balde chamado Sægr até a fonte Byrgir.

Simul (2) (“Rena Fêmea”) é o nome de uma gýgr.

Sindri (1) (“Faísca”) é o nome do salão de ouro que está em Niðavellir. Está localizado na direção norte.

Sindri (2) (“Faísca” ou “Ferreiro”) é o nome do dvergr irmão de Brokkr. É possível que o dvergr Sindri seja o dono do salão de ouro Sindri (1) ou o seu construtor, que está em Niðavellir. Ele também é chamado de Eitri (“Venenoso”).

Sinfjötli era o nome do filho de Sigmundr (1) e de Signy (1). Ele era meio-irmão de Sigurðr Fáfnisbani.

Singasteinn (“Pedra Muito Louvada?”) é o nome do lugar onde Heimdallr uma vez visitou. É possível que seja o local onde Loki e Heimdallr lutaram pela posse do colar Brísingamen.

Sinhtgunt (“Estrela Celeste?”) é o nome de uma divindade que é irmão da Sunna/Sól. Acredita-se tratar de Máni.

Sinir (“Robusto”) é o nome de um dos cavalos dos Æsir.

Sinmöra (“Pálido Pesadelo?”) é o nome da companheira de Surtr (“Negro”) que possui a arma capaz de matar o galo Víðófnir.

Sisibe é o outro nome de Hjördís.

Sívör (“Aquela Enforcada Abaixo dos Lábios”) é o nome de uma fêmea Troll.

Sjöfn (“Sentido” ou “Afeição”) é a sétima das Ásynjur. Ela é a Deusa que traz o amor entre as pessoas.

Skaði (“Perjúrio”) era filha do jötunn Þjazi. Esse jötunn após roubar Iðunn e as suas maçãs de ouro, foi morto pelos Deuses nos portões de Ásgarðr. Skaði se armou e saiu para vingar o pai. Os Deuses ofereceram reconciliação para ela sob a condição que ela poderia escolher um marido entre os Æsir, mas só poderia ver os pés. Ela escolheu os mais belo par de pés achando que eram de Baldr, mas descobriu que pertenciam a Njörðr. Como parte da reconciliação era fazer Skaði rir e Loki foi encarregado disso. Ele trouxe um bode e amarrou seus testículos nas barbas do animal e começou a fazer cabo de guerra. Cada um puxava de um lado. Por fim Loki gritou e caiu aos pés de Skaði que começou a rir. Assim a paz entre Skaði e os Æsir foi feita. Óðinn (ou Þórr dependendo da fonte) atirou os olhos de Þjazi para o Céu onde se tornaram a constelação conhecida como “Olhos de Þjazi”. O casamento de Njörðr e Skaði não foi muito feliz mesmo eles terem concordado em viver nove noites na residência de ambos (Nóatún-Þrymheimr), pois Njörðr odiava as montanhas e Skaði não gostava das aves marinhas. Skaði deixou Njörðr e foi morar em Þrymheimr, onde vivia caçando animais selvagens. Ela andava sobre esquis e usava arco e flechas. Conta-se que depois que ela deixou Njörðr, ela teve filhos com Óðinn e um deles é chamado Sæmingr (“Semente”). Ela é também chamada de Öndurgoð (“Deusa do Esqui”) e Öndurdís (“Dís do Esqui”). Foi Skaði quem colocou a serpente venenosa sobre a cabeça de Loki acorrentado.

Skáfiðr (“Árvore Boa”) é o nome de um dvergr. Ele também é chamado de Skáviðr.

Skalli (“Calvo”) é o nome de um jötunn.

Skalmöld (“Tempo da Espada”) é o nome de uma Valkyrja.

Skarvær (“Aquele De Boa Natureza?” ou “Trapaceiro?”) é o nome de um dvergr.

Skáviðr/Skáfiðr (“Árvore Boa”) é o nome de um dvergr.

Skeggjöld/Skeggöld (“Tempo do Machado”) é uma das Valkyrjur.

Skeiðbrimir (“Partida Veloz”) é um dos cavalos dos Æsir.

Skelkingr é o nome do rei dos Trolls,segundo a Ketils Saga Høengs.

Skerkir (“Aquele Que Faz Barulho”) é o nome de um jötunn.

Skíðblaðnir (“Lâmina de Madeira”) é o navio de Freyr que foi fabricado pelos filhos de Ívaldi no início dos dias e doado ao Deus quando caiu seu primeiro dente.Skíðblaðnir é o melhor dos navios.Ele é tão grande que cabe todos os Æsir com suas armas e equipamentos e quando não é utilizado pode ser dobrado e colocado em um bolso.

Skilfingr (“Aquele Que Habita na Montanha”) é um dos nomes de Óðinn.

Skinfaxi (“Juba Brilhante”) é o nome do cavalo de Dagr (“Dia”) e suas jubas iluminam o céu e a terra.

Skírnir (“Brilhante”) é o criado de Freyr.Ele próprio diz não pertencer a família dos Æsir,Vanir ou Álfar.É possível que se trate de um rei antigo divinizado por ser um bom servente dos Deuses Vanir.Skírnir diz ser amigo de Freyr desde tempos antigos.Quando Freyr se apaixonou por Gerðr foi Skírnir quem conseguiu trazer Gerðr para ser sua esposa.Como recompensa,ele ganhou a espada mágica de Freyr dotada de vontade própria.De início Gerðr se recusava a se casar com Freyr e até rejeitou onze maçãs de ouro e o anel Draupnir que Skírnir lhe ofereceu,mas após ser ameaçada com a espada mágica e com magia rúnica ela consente em se casar com Freyr no bosque Barri (“Cevada”).Óðinn também enviou,certa vez,Skírnir até Svartálfheimr para que os dvergar fabricassem uma fita mágica para prender Fenrir.Assim,Skírnir traz a fita magica Gleipnir com a qual os Æsir prenderam o lobo.

Skirvir é o nome de um dvergr.Ele também é chamado de Skirpir.

Skjálf (1) (“Aquele Que Sacode?”) é um dos nomes de Freyja.

Skjálf (2) (“Aquele Que Sacode?”) era o nome da esposa de Agni.Ela era filha de Frosti e irmão de Logi.

Skjöldr (“Escudo”) é o nome de um dos filhos de Óðinn que era rei da Dinamarca e pai do rei Friðleifr.Ele era casado com a Deusa Gefjon (“Aquele Que Doa”) e era pai de Fróði (“Sábio”).

Skollvaldr (“Poderoso na Decepção”) é um dos nomes de Óðinn.

Skrati (“Troll”) é o nome de um jötunn.

Skrikja (“Grito”) é o nome de uma fêmea Troll.

Skrýmir (“Valentão”) é o nome que o jötunn Útgardr-Loki usou quando se encontrou com Þórr numa floresta.Þórr,Loki,Þjálfi e Röskva usaram a luva desse jötunn pensando ser um salão.Skrýmir havia amarrado a sacola de alimentos com arame para impedir que Þórr a abrisse.Þórr furioso tentou mata-lo três vezes,mas o jötunn parecia ser imune ao martelo.Por fim quando descobriu que tinha sido enganado,pois Skrímir havia contado a verdade,ele descobriu que havia criado três vales profundos com as pancadas do martelo.

Skuld (“Débito”) é a mais jovem Norn e irmã de Urðr e Verðandi.Conta-se que Skuld cavalga para as batalhas e decide o número das batalhas.

Skyli/Skúli era um dos filhos de Hálfðan (2),o Velho.

Skærir (“Escultor”) é o nome de um jötunn.

Skögull (“Batalha” ou “Fúria?”) é uma das Valkyrijur de Óðinn.

Sköll (“Zombaria”) é o lobo que corre atrás da Sól acima dos Céus. Ele e Hati (“Ódio”) são descendentes de Fenrir e de Járnsviðja.

Slagfiðr/Slagfinnr (“Golpe Finlandês?”) é o nome do irmão de Völundr e Egill (1).

Sleipnir (“Corredor” ou “Veloz”) é o melhor dos cavalos e pertence a Óðinn. Ele é filho de Loki (em forma de égua) e do cavalo Svaðilfari. Óðinn usou Sleipnir para descer até Niflhel para saber o destino de Baldr. Hermóðr também usou Sleipnir para ir até Niflhel para trazer Baldr de volta a Ásgarðr.



Óðinn e Sleipnir (Rússia)



Óðinn e Sleipnir (Tjängvide, Suécia)

Slíð/Slíðr (“Perigo Pontudo”) é um dos que nasce em Hvergelmir e corre em Miðgarðr e Hel. Slíð é um rio venenoso onde correm espadas e adagas.

Slíðrugtanni (“Aquele Com Presas Perigosas”) é outro nome do javali Gullinbursti (“Cerdas de Ouro”).

Slöngvir era o cavalo de Aðils.

Smiðr (“Artesão”) era um dos filhos de Karl e Snör.

Snio é a forma latina do nome de Snær.

Snjór (“Neve”) é uma das formas do nome de Snær.

Snót (“Digna”) era um dos filhos de Karl e Snör.

Snotra (“Prudência”) é uma das Ásynjur. Ela é tão prudente e gentil que uma mulher ou homem que é moderado e chamado por snotr (“prudente”), que deriva-se de seu nome.

Snær (“Neve”) é filho de Jökull (“Geleira”) e pai de Þorri, Fönn, Drífa e Mjöll.

Snör (“Nora”) era esposa de Karl.

Sól (“Sol”) é filha de Mundilfœri e irmã de Máni (“Lua”). Ela é esposa de Glenr (1). Seu pai por achar seus filhos muito belos resolveu chamar-los de Sól e Máni, isso provocou a ira dos Deuses que resolveram coloca-los no céu para puxar os astros solar e lunar que haviam sido criados das fagulhas de Múspellsheimr, por causa da arrogância de Mundilfœri. Sól puxa o astro solar com os cavalos Árvakr e Alsviðr (1). Os Deuses colocaram dois foles chamados Ísarnkol (“Ferro Gelado”) sob os ombros desses cavalos. Os Deuses também colocaram um escudo chamado de Svalin ou Svöl (1) (“O Que Refresca”) para proteger a terra e o mar das chamas do astro solar. O lobo Sköll persegue a Sól e no Ragnarökr ele conseguirá apanha-la, mas outra fonte diz que será Fenrir que irá pega-la. Sól terá uma filha antes de ser devorada.



O carro da Sól (Trundholm, Dinamarca)

Sólbjart (“Brilho do Sol”) é o nome do pai de Svipdagr.

Sólblindi (“Cego do Sol”) é o nome do pai dos três dvergjar que fizeram o portão Þrymgjöl (“Alto Estrondo”), que está situado em Gastropnir, no lar de Menglöd.

Sómr (“Honra”) é o nome de um jötunn.

Són (“Reconciliação”) é um dos tonéis que Fjalarr e Galarr colocaram o sangue de Kvásir (“Fermento”).

Sónargöltr (“Javali de Sacrifício”) era o javali em que os escandinavos faziam juramentos antes do ano novo colocando suas mãos sobre o animal. O juramento era chamado de Heitstrengingar (“Voto Solene”). Esse javali era uma oferenda a Freyr para a paz e fertilidade para um novo ano.

Sonr (“Filho”) era um dos filhos de Jarl e Erna.

Spá (“Olhar” ou “Profecia”) é um tipo de arte de prever o futuro e geralmente é realizada por mulheres, mas podia ser realizada também por homens.

Spákona (“Profetisa”) era como uma profetisa era chamada.

Spámaðr (“Profeta”) era como um profeta era chamado.

Sprakki (“A Bela”) era uma das filhas de Karl e Snör.

Sprettingr (“Aquele Que Pula?”) é o nome de um jötunn.

Sprund (“A Orgulhosa”) era uma das filhas de Karl e Snör.

Starcaterus é a forma latina do nome de Starkaðr.

Starkaðr (“Poderoso?”) era um descendente dos Jötnar que realizou grandes proezas e muitos crimes. Ele é descrito como um grande guerreiro. Starkaðr era filho de Stórvirkr e vivia no norte da Noruega na cachoeira de Alufoss. Starkaðr havia noivado com uma garota chamada Ogn. Um dia, quando Starkaðr atravessava o Élivágar, um outro jötunn chamado Hergrímr seqüestrou Ogn. Starkaðr o desafiou para um holmgang (duelo). Starkaðr usou quatro espadas ao mesmo tempo pois tinha oito braços e matou Hergrímr. Porém, Ogn não queria se casar com Starkaðr e cometeu suicídio. Starkaðr tomou posse de tudo que Hergrímr possuía inclusive o filho dele chamado Grímr (2). Depois disso, Starkaðr raptou Álfhildr, a filha do rei Álfr, durante o outono, enquanto o rei celebrava o Dísablót (sacrifício às Dísir). Álfhildr era muito bela. O rei Álfr chamou Þórr para ajudá-lo a salvar sua filha. Þórr atendeu seu pedido, matou Starkaðr e recuperou a garota. A Gautreks Saga conta que Starkaðr ganhou dádivas de Óðinn para realizar o sacrifício do rei Víkarr, enquanto Þórr

lhe deu maldições. Conta-se que Starkaðr tinha oito braços e Þórr cortou fora quatro deles deixando apenas dois.

Stígandi (“Escalador”) é o nome de um jötunn.

Storuerkus é a forma latina do nome de Stórvirk.

Stórvirk (“Aquele Que Realiza Grandes Feições”) era o nome do pai de Starkaðr.

Strönd (“Praia”) é um dos rios que corre em Miðgarðr e no Hel.

Stúmi (“Aquele Que Tropeça?”) é o nome de um jötunn.

Styrbjörn era o nome de príncipe dos Jómsvíkings. Ele havia enfrentado Erik, o Vitorioso, numa batalha, onde sucumbiu. Styrbjörn havia sacrificado para Þórr pela vitória e Erik havia sacrificado para Óðinn e prometeu servi-lo por dez anos. Quando a guerra começou, Erik gritou “Óðinn possui todos vocês”, logo Styrbjörn e seus homens foram mortos, exceto alguns dinamarqueses.

Suðri (“Sul”) é um dos quatro dvergjar que seguram o Céu. Os outros são Austri (“Leste”), Norðri (“Norte”) e Vestri (“Oeste”).

Suebae (“Suevas”) é o nome de Matronas Suevas. Elas eram adoradas pelos Suevos.

Suleviae (“Deusas das Fontes?” ou “Aqueles Que Governam Bem?”) eram possivelmente Deusas de origem celta e não germânica, mas são muito semelhantes a Askafroa do folclore sueco.

Sultr (“Escassez”) é o nome da faca de Hel.

Sumarblót (“Sacrifício de Verão”) era uma festividade realizada no solstício de verão no final do mês de Junho.

Sumarmál (“Tempo de Verão”) era uma festividade realizada no início de Abril na Escandinávia para comemorar o princípio do verão.

Sumarr (“Verão”) é a personificação do verão. Ele é filho de Svásuðr (“Agradável”). Ele tem vida alegre e tudo que é prazeroso vem de seu nome, svásligt (“doce”).

Sumbel (“Festa” ou “Banquete”) é o nome do banquete em que se faz o brinde cerimonial em honra dos Deuses.



Sumbel ou Bragafull?

Sunna (“Sól”) é outro nome para a Sól na Edda Poética. Também é a forma germânica do nome da Sól.

Sunucsal é o nome de uma Deusa germânica.

Surtr (“Negro”) é o guardião do Múspellsheimr. Na época final do mundo ele virá com sua espada flamejante para incendiar a criação. Ele irá enfrentar e matar Freyr. Ele comandará a legião de Múspell através da ponte Bifröst que irá se romper.

Suttungr (“Grande Bebedor” ou “Aquele Que Se Move Rápido”) é filho de Gillinigr, irmão de Baugi e pai de Gunnlöð. Seu pai foi morto pelos dvergar Fjalarr e Galarr. Suttungr resolveu vingar o pai e os dvergar para resgatar suas vidas prometeram lhe dar o Hidromel dos Poetas feito do sangue de Kvásir. Suttungr concordou e colocou o Hidromel na montanha Hnithbjörg para que sua filha Gunnlöð o guardasse. Óðinn resolveu obter esse tesouro para os Deuses. Ele se disfarçou e foi trabalhar para Baugi em troca de apenas um gole do Hidromel. Baugi concordou, embora havia dito que não era dono do Hidromel, mas que iria ajudá-lo a obtê-lo. Terminado o trabalho Óðinn e Baugi foram até Suttungr pedir por um gole do Hidromel, mas ele se recusou a dar-lhes. Óðinn convenceu a Baugi ajudá-lo a consegui-lo por outros meios. Os dois foram para Hnithbjörg e fizeram um furo com a broca Rati. Óðinn se transformou em serpente e entrou no quarto de Gunnlöð, onde passou três noites com ela. Gunnlöð permitiu Óðinn dar três goles da bebida e assim o Deus esvaziou o Óðrerir, o Bóðn e o Són. Feito isso, Óðinn se transformou em águia e voou para Ásgarðr, mas Suttungr tendo descoberto isso foi atrás de Óðinn também transformado em águia. Óðinn voou tão velozmente que algumas gotas caíram para trás dando origem à poesia.

Svaða é o nome de um jötunn. Ele e Áshilda geraram o rei Hrólfr í Bergi.

Svaði (“Companheiro Negligente”) é o nome de um jötunn. Ele é pai de Hadda.

Svaðilfari (“Aquele Que Fez Uma Jornada Infeliz”) é o nome do cavalo que pertencia ao construtor do muro de Ásgarðr. Ele tendo se unido a Loki em forma de égua gerou o cavalo Sleipnir (“Corredor” ou “Veloz”).

Sváfnir (1) (“Aquele Que Adormece”) é o nome de uma das muitas serpentes que mordem as raízes de Yggdrasill.

Sváfnir (2) (“Aquele Que Adormece”) é um dos nomes de Óðinn.

Svafrþorinn (“Espinho do Sono?”) é o nome do avô de Menglōð.

Svalin (“O Que Refresca”) é o nome do escudo que protege a terra e o mar do calor solar. Isso também é chamado de Svöl (1).

Svanhild (“Cisne de Batalha”) era a filha de Sigurðr e Guðrún.

Svanhvít (“Cisne Branco”) é outro nome para a Valkyrja Hlaðguðr. Ela é filha de Hlōðvér.

Svanni (“A Esbelta”) era uma das filhas de Karl e Snör.

Svára (“Pesada” ou “Lerda”) é o nome de uma gýgr.

Svárangr (“Rude”) é o nome de um jötunn cujos filhos atacaram Þórr com pedras e depois foram derrotados pelo Deus.

Svarinshaug é o nome do local habitado pelos dvergar.

Svarri (“A Orgulhosa”) era o nome de uma das filhas de Karl e Snör.

Svartálfar (“Elfos Negros”) é o nome de uma raça de seres que habita um dos nove mundos. A Edda em Prosa parece interligar os Svartálfar e os dvergar.

Svartálfheimr (“Mundo dos Elfos Negros”) é o nome do lar dos dvergar que fizeram a corrente Gleipnir.

Svarthöfði (“Cabeça Negra”) é o nome do ancestral de onde vem todos os praticantes de Seiðr.

Svartr (“Negro”) é o nome de um jötunn.

Svásuðr (“Agradável”) é o nome do pai do Sumarr (“Verão”).

Sváva (“Aquele Que Coloca Para Dormir”) era o nome da Valkyrja e amante de Helgi. Possivelmente é outro nome de Sigrun, a amante de Helgi.

Svegðir é o nome do filho de Fjölfnir (2) e neto de Freyr. Ele se casou com Vana de Vanaheimr com quem teve o filho Vanlandi. Conta-se que ele desapareceu seguindo um dverg.

Sveið (“Vibração”) é o nome de uma Valkyrja.

Sveinn (“Garoto”) era o nome de um dos filhos de Jarl e Erna.

Sveipinfalda (“Aquele Que Se Oculta Com Um Capuz”) é o nome de uma fêmea Troll.

Sviðrir (“Aquele Que Porta Lança”, “Destruidor?” ou “Aquele Que Acalma?”) é um dos nomes de Óðinn.

Sviðurr (“Aquele Que Porta Lança”, “Destruidor?” ou “Aquele Que Acalma?”) é um dos nomes de Óðinn.

Svíorr (“Sumiço”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Sviarr.

Svipall (“Mutável”) é um dos nomes de Óðinn.

Svipdagerus é a forma latina do nome de Svipdagr.

Svipdagr (“Luz do Dia” ou “Dia Veloz”) é o nome do filho de Gróa. Após a morte de sua mãe, ele foi visitar o túmulo dela. Gróa ensinou nove poderosos feitiços para seu filho.

Svipul (“Mutável”) é um dos nomes de Óðinn.

Sviurr/Sviárr/Siarr (“Sumiço”) é o nome de um dverg.

Svívör (“Boca Escandalosa”) era o nome de uma gygr que foi morta por Þórr.

Svöl (1) (“O Que Refresca”) é o nome do escudo que protege os cavalos da Sól de seu calor. No Grímnismál isso é um escudo feito de ferro frio enquanto no Gylfaginning é descrito como bolsas de ar. Conta-se que esse escudo contém runas gravadas.

Svöl (2) (“O Que Refresca”) é o nome de um dos rios que correm em Ásgarðr. Sua nascente é a fonte Hvergelmir.

Svölnir (“Aquele Que Porta Escudo”) é um dos nomes de Óðinn.

Sylgr (“Devorador”) é o nome de um dos rios que correm na fonte Hvergelmir.

Symbol (“Festa” ou “Banquete”) era o banquete sagrado dos Anglos-Saxões, muito similar ao nórdico Sumbel.

Syn (“Negação”) é a Ásynja que guarda a porta dos salões e é vista como Deusa dos advogados.

Sýr (“Porca”) é um dos nomes de Freyja.

Sægr/Sægr (“Ruído” ou “Mar”) é o nome do balde que Bil e Hjúki usavam quando foram raptados por Máni.

Sæhrímnir (“Fulgem Negra”) é o nome do javali que Andhrímnir cozinha no caldeirão Eldhrímnir para servir aos Einherjar. Esse javali é comido todas as noites mas renasce todos os dias para ser servido novamente.

Sækarlsmúli (“Boca de Tubarão”) é o nome de um jötunn.

Sæmingr (“Semente?” ou “Cinzento?”) é o nome de um filho de Óðinn e Skaði,mas segundo outra versão ele é filho de Freyr.Ele era rei da Noruega.

Sævarstaðr é o nome do local onde Völundr matou os filhos do rei Níðuðr.

Sækin (“Aquele Que Empurra Adiante”) é um dos rios que correm em Ásgarðr.

Sökkmímir (“Mímir das Profundezas”) é o nome do jötunn que Óðinn certa vez visitou sob os nomes de Sviðurr e Sviðrir.

Sökkvabekkr (“Correnteza Profunda”) é o nome do palácio da Ásynja Sága,onde ela e Óðinn todos os dias bebem hidromel em copos de ouro.

Sönnungr (“Aquele Que é Verdadeiro?”) é um dos nomes de Þórr.

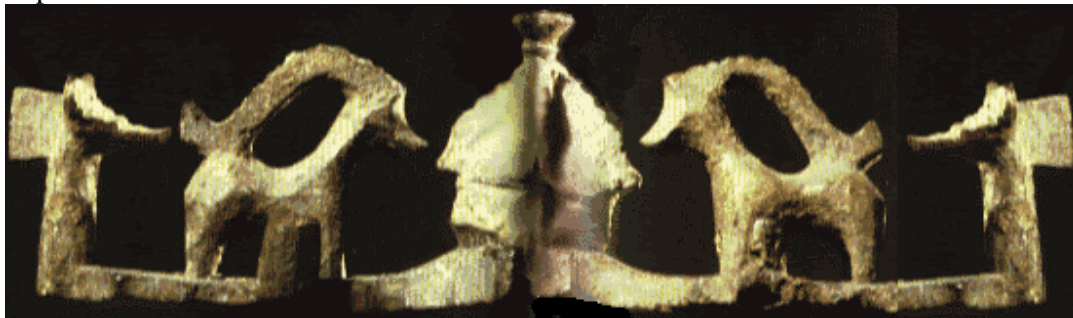
Sörli era um dos filhos de Guðrún e Jónakr.

T

Tanfana/Tamfana (“Montanha?” ou “Água?”) era uma Deusa adorada pelos germânicos na Holanda.Tácito informa que ela era adorada numa floresta.

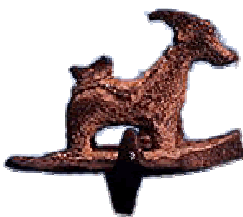
Tanngnidr (“Dente Moedor”) é o nome de uma Valkyrja.

Tanngnjóstr (“Dente Moedor”) é um dos bodes que puxam o carro de Þórr.O outro é Tanngrísnir.Þórr constantemente mata esses bodes e os come,depois os ressuscita com o Mjöllnir.Certa vez,o Deus Þórr os matou e os comeu junto com a família de Egill (2),mas pediu para deixar os ossos intactos junto com a pele.Þjálfi o filho de Egill quebrou o osso da pata traseira do bode para extrair o tutano.Þórr ficou furioso e só foi apaziguado porque Egill prometeu lhe dar seus filhos como pagamento.Bodes eram representados em amuletos conhecidos como “Pedra do Raio” e eram usados possivelmente para se proteger da tempestade.



Pedra do Raio (Birka,Suécia)

Tanngrísnir (“Dente Esparso”) é o nome de um dos bodes que puxam o carro de Þórr.O outro é Tanngnjóstr.



Pedra do Raio (Copenhague,Dinamarca)

Teniavehae eram possivelmente Deusas germânicas.

Textumeihæ (“Aqueles Que Trazem Alegria?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Thomair é o nome irlandês de Þórr, cujo símbolo era o anel sagrado onde se fazia os juramentos solenes.

Thor/Thoro é a forma latina do nome de Þórr.

Thorkillus é um dos heróis que aparece no Gesta Danorum de Saxo Grammaticus. Ele havia viajado para Útgarðr e conhecido Guthmundr (Guðmundr), o irmão de Geruthus (Geirröðr (2)). Thorkillus havia visto a caverna onde Geruthus (Geirröðr (2)) jazia morto após ele ter sido morto por Þórr. É possível que Thorkillus seja uma variante de Þórr.

Thur é como Dudo de São Quentin e Paulus Diaconus chamavam Þórr. O nome de Þórr aparece escrito como Þur (𐛦𐛦𐛦) em várias runestones pela Escandinávia. Paulus Diaconus relata que Thur e Waten eram protetores do rei Siegfried (1) da Dinamarca.



Þórr combatendo monstros (Götland)

Tíg (“Deus”) é outra forma do nome do Deus Tiw, de origem Anglo-Saxônica.

Tigvæ/Tigr é o nome de um dverg.

Til Árs (“Bons Anos”) Snorri Sturluson relata na Ynglinga Saga que o sacrifício chamado til Árs (“Bons Anos”) era feito no começo do inverno para se ter bons anos. A Hákon Saga Góða afirma que til Árs ok Friðr (“Bons Anos e Paz”) era um brinde feito durante o Jól/Yule em honra de Njörðr e Freyr para se ter bons anos e paz.

Til Gróðrar (“Boas Colheitas”) era um sacrifício feito no meio do inverno para se ter boas colheitas. Segundo Adam de Bremen os Suecos faziam sacrifícios a Þórr em tempos de fome e possivelmente o til Gróðrar era relacionado a esse Deus.

Til Sigr (“Vitória”) era o brinde realizado em honra de Óðinn durante o Jól/Yule para a vitória do rei. Depois era feito o til Árs ok Friðr (“Bons Anos e Paz”) em honra de Njörðr e Freyr para se ter bons anos e paz.

Tiuz (“Deus”) é uma das formas do nome de Týr entre os germânicos do norte.

Tívar (“Deuses”) é um título coletivo para se referir aos Deuses.

Tiw/Tiu/Tiv (“Deus”) é o nome do Deus Anglo-Saxão da guerra e corresponde ao nórdico Týr.

Tiwaz (“Deus”) é uma das formas do nome de Týr entre os germânicos do norte.

Toki (“Tolo?”) é o nome de um dverg.

Tomte é uma criatura mítica que guarda a casa dos fazendeiros e as crianças e os protege dos infortúnios durante a noite quando estão dormindo. Eles são descritos sendo pequenos, velhos e com longas barbas. Esses espíritos são também chamados de Nisse.

Toponímia (“Nome de Lugar”, em grego) é a ciência que estuda os topônimos, que são os nomes próprios de lugares, suas origens, significados e evolução. Toponímia é muito importante para a mitologia nórdica porque pode indicar a importância local de um Deus ou seu antigo local de culto. A toponímia tem fortes relações com a história, arqueologia e geografia.

Þórr aparece em inúmeros topônimos na Alemanha, na Dinamarca, na Inglaterra, na Noruega, na Islândia, nas Ilhas Feroe e na Suécia.

Óðinn aparece em inúmeros topônimos na Alemanha, na Dinamarca, na Holanda, na Inglaterra, na Noruega e na Suécia.

Freyr aparece em topônimos na Islândia, na Noruega e na Suécia

Týr aparece em topônimos na Alemanha, na Dinamarca, na Noruega, na Inglaterra e na Suécia.

Freyja aparece em alguns topônimos na Noruega e na Suécia.

Frigg aparece em alguns topônimos na Suécia e na Inglaterra.

Skaði aparece em alguns topônimos na Noruega e na Suécia.

Njörðr possui topônimos na Islândia, na Noruega e na Suécia.

Heimdallr aparece em dois topônimos na Noruega.

Ullr aparece em topônimos na Dinamarca, na Noruega e na Suécia.

Baldr aparece em alguns topônimos na Dinamarca e Suécia.

Víðarr aparece em dois topônimos na Noruega.

Forseti possui um topônimo na Noruega.

O nome Disir também aparece em alguns topônimos.

Travaaeha é o nome de uma Deusa germânica.

Troll (“Montro”) é uma criatura feia e perigosa do folclore escandinavo.

Trolls (“Monstros”) são criaturas que aparecem no folclore escandinavo geralmente com conotação negativa. Acredita-se que sejam relacionados com a magia e feitiçaria. Eles habitam em cavernas ou em montanhas. Os Trolls são relacionados aos Jötnar.

Trönubeina (“A Que Estica as Pernas?”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Tuisto (“Gêmeo” ou “Duplo”) é o nome do filho da Deusa-Terra que Tácito diz ser o ancestral de todas as populações germânicas. Tuisto era celebrado com canções pelos germânicos. Alguns acreditam que Tuisto seja outro nome para Týr, outros acreditam que seja Óðinn, outros acreditam que seja Ymir ou Búri, porém é possível que seja Þórr. Tuisto e Þórr são filhos da Terra e eram celebrados pelos germânicos com canções.

Tummaestiae (“Deusas Que Ajudam no Lar?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Turstuahenae (“A Mais Poderosa”) era possivelmente uma Deusa germânica.

Tveggi (“Duplo” ou “Gêmeo”) é um dos nomes de Óðinn. Acredita-se que talvez esse nome seja relacionado com Tuisto citado por Tácito.

Tviblinði (“Cego dos dois Olhos”) é um dos nomes de Óðinn.

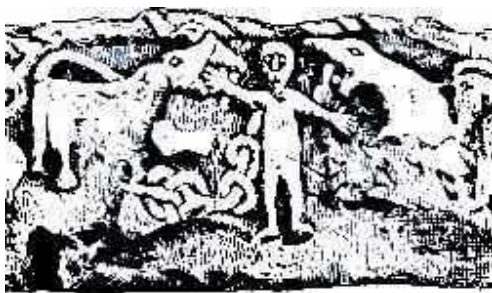
Tyggi era um dos filhos de Hálfðan (2), o Velho.

Týr (“Deus”) é o mais corajoso dos Deuses e tem poder sobre a vitória na batalha. Ele é descrito como sábio e audacioso. Apenas Týr tinha coragem de ir alimentar o lobo Fenrir. Týr perdeu a mão direita porque havia colocado ela na boca de Fenrir para que os Deuses pudessem capturar o lobo. A Edda em Prosa diz que Týr é filho de Óðinn, mas o Hymiskviða diz que Týr é filho do jötnunn Hymir e sua esposa Frilla. Loki afirma ter se deitado com a esposa de Týr (não nomeada) e de ser o pai de seu filho (também não nomeado), porém nada se sabe sobre esse episódio. Quando Þórr viajou até Hymir para conseguir o caldeirão do jötnunn, Týr o acompanhou.

Sabe-se que a runa Teiwaz, que era consagrada a Týr, era usada em espadas para chamar a vitória e riscada duas vezes. A terça-feira nas línguas germânicas era dedicada em honra de Týr.

No Ragnarök Týr irá enfrentar o cão Garmr e ambos se matarão.

Týr é representado em várias medalhas de ouro (conhecidas como bracteates) encontradas na Escandinávia e Inglaterra.



Týr e Fenrir (Durham, Inglaterra)



Týr e Fenrir



Týr e Fenrir (Inglaterra)



Týr e Fenrir (Skrydstrup)



Týr e Fenrir (Hamburg)

Tyrfing é a espada forjada por dverggar. Essa espada tem o fio envenenado. Ela foi usada por Angantýr (2) para matar o herói Hjalmar.

Týz é um outro nome de Týr.

Tötrughypja (“Vestida em Trapos”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

U

Uðr/Unnr (1) (“Onda” ou “Protetor”) é um dos nomes de Óðinn.

Uðr/Unnr (2) (“Onda”) é um das nove filhas de Ægir e Rán.

Udravarinehae (“Deusas Que Protegem das Lontras?”) eram possivelmente Deusas germânicas.

Uggerus é a forma latina de Yggr (“Terrível”),que é um dos nomes de Óðinn.

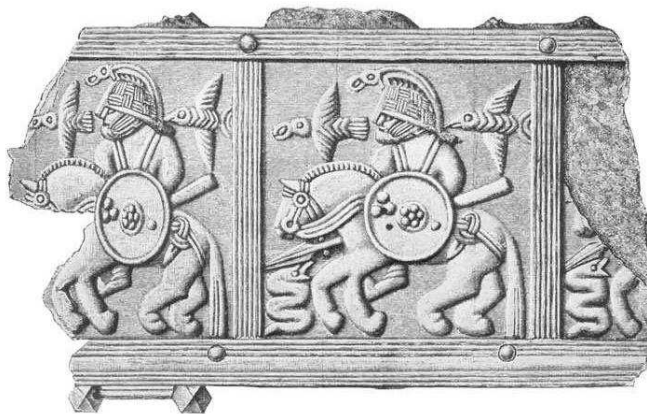
Ulfdalir (“Vale do Lobo”) era o nome do lar de Völundr.

Úlfhéðinn (“Pele de Lobo”) é o singular de Úlfhéðnar (“Homens Cobertos com Peles de Lobos”).

Úlfhéðnar (“Peles de Lobos”) são descritos como guerreiros especiais de Óðinn,que usavam peles de lobos quando entravam em batalhas e portavam lanças.Eles são associados aos Berserker.



Úlfhéðnar? (Suécia)



Óðinn com seus animais? (Suécia)

Úlfrún (“Loba” ou “Runa da Loba”) é o nome de uma das nove mães de Heimdalr.

Úlfsjar (“Lobo Marinho”) é o lago que está perto do lar de Völundr.

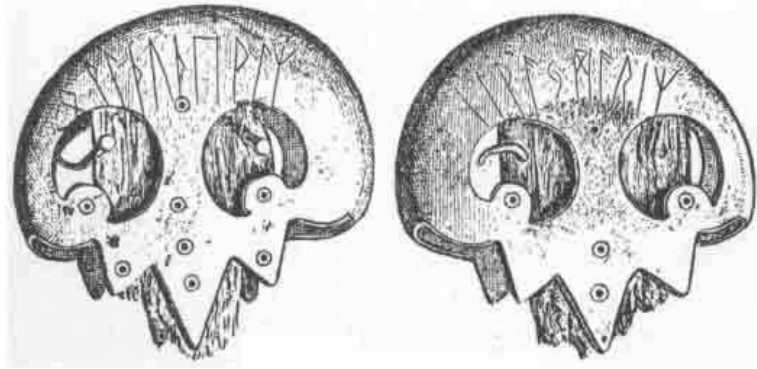
Ullin é a variante do nome de Ullr.

Ullr (“Resplendor”) é o Deus da caça.Ele é filho de Sif e enteado de Þórr.O nome de seu pai nunca foi mencionado.Ullr é conhecido por ser um bom esquiador e um ótimo arqueiro.Ele também é chamado de Bogaáss (“Deus do arco”),Ónduráss (“Deus do Esqui”),Veiðjáss (“Deus Caçador”) e de Skjaldaráss (“Deus do Escudo”).Saxo Grammaticus conta que Ullr era um poderoso feiticeiro e que andava sobre o mar em um osso encantado.A residência de Ullr é Ydalir (“Vale dos Teixos”).O anel também é um dos símbolos de Ullr.Conta-se,na Edda Poética,que Atli (1) e Gunnar fizeram um juramento no anel consagrado a Ullr sobre o altar.Saxo também relata que Ullr governou Ásgarðr por quase dez anos porque Óðinn havia sido exilado por ter forçado Rindr a dar a luz a Váli (1).Muitos acreditam que Ullr seja uma divindade antiga e que foi muito venerado na Escandinávia. A Thorsberg Chape contém uma inscrição do ano 200 d.c.,que menciona o nome de Ullr e é traduzida como:

“Servente de Ullr”



Ullr (Olaus Magnus 1555)



Ullr? (Böksta,Suécia) Inscrição de Thorsberg contendo o nome de Ullr (Dinamarca)

Undensakre é outra forma de Óðáinsakr.

Uni (“Satisfeito”) é o nome de um dverg.

Unnarsteinn (“Pedra de Unn/Uðr”) parece ser um altar para Unn/Uðr (2),onde Dagr jurou fidelidade para Helgi perante as águas do rio Leiptr.

Unngerðr (“Terra das Ondas”) é o nome de uma gýgr.

Urðarbrunnr (“Fonte de Urðr”) é o nome da fonte sagrada que está situada no Céu.As Nornir regam o freixo Yggdrasill com a água dessa fonte.Perto dessa fonte há um salão que pertence as Nornir Urðr,Verðandi e Skuld.

Urðr (“Destino”) é a mais velha das Nornir.Urðr juntamente com Verðandi e Skuld governam os destinos dos homens.

Úri (“Ferreiro”) é o nome de um dverg.

Urse é a forma latina do nome de Yrsa.

Útgarðr (“Fora da Terra”) é o nome da fortaleza do jötunn Útgarðr-Loki em Jötunheimr.

Útgarðr-Loki (“Loki de Fora da Terra”) é o nome do jötunn que enganou Þórr e seus companheiros durante uma visita do Deus a seus domínios.Ele é bem versado em magia e ilusões.

Uthgarthilocus é a forma latina do nome de Útgarðr-Loki.Saxo relata que ele está acorrentado numa caverna acompanhado por uma serpente.Ele é descrito como um jötunn venenoso.É possível que Saxo confundiu Loki com Útgarðr-Loki.

Útiseta (“Sentar-se Lá Fora”) era um tipo de mágica realizada a noite mediante a meditação para receber visões futuras recebidas de Trolls.Acredita-se que essas práticas eram feitas a céu aberto e durante a noite.

V

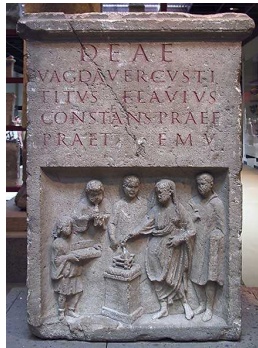
Vacallinehae é um trio de Deusas possivelmente germânicas.

Váfuðr/Vöfuðr (“Ondulação” ou “Vento”) é um dos nomes de Óðinn.

Vafprúðnir (“Poderoso em Charadas”) é o jötunn que disputou um duelo de sabedoria com o próprio Óðinn,que o visitou sob o nome de Gagnráðr.Esse jötunn era famoso por seu conhecimento por coisas antigas.Gagnráðr o venceu porque perguntou o que Óðinn havia dito ao ouvido de Baldr e o jötunn disse que apenas Óðinn sabia.Nisso o jötunn Vafprúðnir reconheceu em Gagnráðr a majestade divina de Óðinn.Vafprúðir era pai de Ímr.

Vágasker é um local dito ser visitado por Heimdallr.

Vagdavercustis (“Guerreira Virtuosa?”) era uma Deusa adorada na Germânia pelos Batavos. Acredita-se que ela era uma Deusa das árvores e dos bosques.



Altar de Vagdavercustis

Vagnhöfði (“Cabeça de Baleia”) é o nome de um jötunn. Ele é pai de Harðgreip.

Vagnophtus é a versão latina do nome do jötunn Vagnhöfði.

Vakr (“Vigilante”) é um dos nomes de Óðinn.

Valaskjálf (“Assento dos Mortos”) é o nome de uma habitação em Ásgarðr que pertence a Óðinn. O alto trono de Óðinn, Hliðskjálf, está localizado nesse lugar. O teto desse palácio é de prata.

Valföðr (“Pai dos Caídos em Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Valgautr (“Deus dos Caídos em Batalha?”) é um dos nomes de Óðinn.

Valglaumnir (“Ruidoso Na Frente dos Mortos”) é o nome de um rio (?).

Valgrind (“Portão dos Caídos em Batalha”) é o nome do portão do Valhöll.

Valhöll (“Salão Dos Caídos Em Batalha”) está localizado no Gláðsheimr. O teto desse palácio é feito de cabo de lanças e as telhas são de feitas de escudos. Os bancos estão cobertos com cotas de malhas. O cozinheiro Andhímnir cozinha o javali Sæhrímnir no caldeirão Eldhrímnir para servir aos Einherjar. O portão desse palácio é o Valgrind. O Valhöll possui quinhentas e quarentas portas e oitocentos Einherjar passarão por cada uma delas quando forem enfrentar Fenrir no Ragnarökr. Heiðrún é a cabra que enche um tonel de Hidromel para os Einherjar. Os guerreiros que morrem em batalha chegam a esse palácio trazidos pelas Valkyjur.



Óðinn indo para Valhöll (Tjängvide, Suécia) Óðinn indo para Valhöll (Ardre VIII, Suécia)

Váli/Vali (1) (“Escolhido?”, “Aquele Que Discute?” ou “Matador?”) é o filho de Óðinn e Rindr. Ele nasceu para vingar a morte de Baldr e levou Höðr a pira funerária com apenas

uma noite de idade. Ele não lavou as mãos e nem penteou os cabelos até cumprir sua missão. Ele é descrito como corajoso em batalha e um exímio arqueiro. Váli irá retornar após o Ragnarökr junto com Víðarr, Magni e Móði, Hœnir, Baldr e Höðr. Váli é o Deus da vingança.

Váli/Vali (2) (“Escolhido?”, “Aquele Que Discute?” ou “Matador?”) é o nome do filho de Loki e Sigyn. Váli foi transformado em lobo pelos Deuses e ele despedaçou seu irmão Narfi (1) para se vingar de Loki que havia ajudado Höðr a matar Baldr.

Váli (3) (“Escolhido?”, “Aquele Que Discute?” ou “Matador?”) é o nome de um dverg.

Valkjósandi (“Aquele Que Escolhe Os Caídos Em Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Valknut (“Nó dos Mortos”) é um símbolo mágico associado a Óðinn. Provavelmente era usado para capturar os mortos ou se proteger deles. Também é associado aos nove mundos.

Valkyrja (“Aquele Que Escolhe os Caídos em Batalha”) é o singular de Valkyrjur (“Aqueles Que Escolhem os Caídos em Batalha”).

Valkyrjur (“Aqueles Que Escolhem os Caídos em Batalha”) são as mensageiras que Óðinn envia para as batalhas para decidirem o resultado das batalhas. Elas são responsáveis por servirem no Valhöll, carregando cerveja e cuidando das mesas. Os nomes delas são: Hrist e Mist, Skeggjöld e Sköggul, Hildr e Þrúðr, Hlökk e Herfjötur, Göll e Göndul, Hrund e Eir, Geirahöð/Geirölul, Randgríðr e Ráðgríðr, Reginleif, Guðr/Gunn, Geirsköggul e Róta. Até mesmo a Norn Skuld cavalga para as batalhas. Algumas filhas de reis são listadas como Valkyrjur: Brynhild/Sigrdrífa, Hervör/Alvit e Hlaðguðr/Svanhvít, Svava e Sigrun. As Valkyrjur são descritas como lindas mulheres, armadas com elmos e lanças.



(Tjängvide, Suécia)



(Tisø, Dinamarca)



Valkyrjur (Suécia)



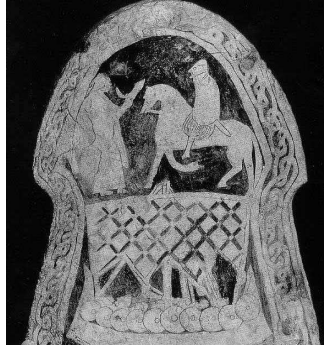
(Birka, Suécia)



(Birka, Suécia)



(Urnes, Noruega)



(Götland, Suécia)



(Götland, Suécia)



(Götland, Suécia)



(Suécia)



(Ilha de Man)

Valland (“Terra dos Mortos”) possivelmente é outro nome para o Valhöll.

Valtamr (“Treinador dos Caídos em Batalha” ou “Guerreiro”) é o nome que Óðinn deu a seu pai Borr quando foi consultar uma völva para saber o destino de Baldr.

Valtýr (“Deus dos Caídos em Batalha”) é um dos nomes de Óðinn.

Valpögn (“Aquele Que Recebe Os Mortos”) é o nome de uma Valkyrja.

Valpögnir (“Aquele Que Recebe Os Mortos”) é um dos nomes de Óðinn.

Van é qualquer um dos Deuses de origem Vanir.

Ván/Vón (“Esperança”) é um dos rios que corre através de Miðgarðr e em Hel.

Vana é uma das habitantes de Vanaheimr que se uniu a Sveggðir, que era filho de Fjölfnir (2) e neto de Freyr.

Vanadís (“Senhora do Vanir”) é um dos nomes de Freyja.

Vanaland (“Terra dos Vanir”) é outro nome para Vanaheimr.

Vánargandr (“Monstro do Rio Ván”) é um dos nomes de Fenrir.

Vandill é o nome de um jötunn.

Vaníngi (“Membro do Vanir”) é um dos nomes de Freyr.

Vanir (“Ganho?” ou “Luxúria?”) é uma raça de seres divinos ao qual pertence Njörðr e seus filhos Freyr e Freyja. Eles são divindades pacíficas, que amam a natureza e a paz. Eles regem a fertilidade nos animais, nos humanos e na vegetação. Eles são descritos como sábios. Esses Deuses permitiam o casamento entre parentes e praticavam o seiðr. Os Vanir habitavam em Vanaheimr ou Vanaland apenas Njörðr e seus dois filhos foram habitar entre os Æsir devido ao acordo de troca de reféns. Antes do Ragnarökr acontecer Njörðr retornará a Vanaheimr.

Vanlandi é o nome do filho de Svegðir e Vana. Ele era um grande guerreiro. Ele foi casado com Drífa, a filha de Snær. O filho deles era Vísbur.

Vapthiae é possivelmente o nome de Matronas germânicas.

Vár (“Acordo” ou “Promessa”) é a Ásynja que ouve os votos e acordos feitos entre homens e mulheres. Ela se vinga sobre aqueles que quebram seus votos. Ela é a nona das Ásynjur. O jötunn Þrymr chama por ela quando pensou que se casaria com Þórr disfarçado de Freyja.

Varðlokkur (“Sedução de Alma”) é o nome de canções mágicas realizadas pelos escandinavos.

Varðrún (“Guardiã da Runa?” ou “Guardiã do Segredo?”) é o nome de uma fêmea Troll.

Várkaldr (“Frio da Primavera”) é o nome do pai de Svipdagr. Ele é filho de Fjölkaldr (“Muito Frio”).

Varr (“Cuidadoso”) é o nome de um dverg.

Vartari (“Correia”) é o nome da correia que Brokkr usou para costurar a boca de Loki por perder a aposta que havia feito com os dvergar para ver quem levaria as melhores dádivas para os Deuses.

Vásaðr/Vásuðr (“Fria Umidade”) é o nome do pai de Vindlóni ou Vindsval (“Vento Frio”) e avô de Vetr (“Inverno”).

Vataranehae eram possivelmente Matronas germânicas.

Vatviae (“Feiticeiras?” ou “Deusas das Águas?”) eram possivelmente Matronas germânicas.

Vé (“Santuário” ou “Sagrado”) é o nome do irmão de Óðinn e Vili. Ele é filho de Borr e Bestla. Provavelmente é apenas outro nome de Lóðurr. Ele e seus irmãos mataram Ymir e criaram o mundo. Ele também ajudou na criação dos primeiros seres humanos.

Veðrfölnir (“Pálida Tempestade”) é o nome do falcão que está pousado entre os olhos da águia que está pousada no topo de Yggdrasill.

Vegdeg é o nome de um dos filhos de Óðinn. Ele governava a Saxônia do Leste.

Vegdrasill (“Famoso Cavalo?”) é o nome de um dverg.

Veggr (“Cunha”) é o nome de um dverg.

Vegsvinn (“Viajante?”) é um dos rios que corre através de Miðgarðr e em Hel.

Vegtamr (“Treinador dos Caminhos” ou “Andarilho”) é um dos nomes de Óðinn. Esse nome ele usou quando foi procurar uma Völva para saber o destino de Baldr.

Veigr (“Bebida”) é o nome de um dverggr. Ele também é chamado de Veggr e Vigr.

Vênus é o nome da divindade Romana que foi identificada com a Deusa Nórdica Frigg por Ælfric de Eynsham, na tradução dos dias da semana onde a Sexta-feira era dia de Vênus.

Véoðr/Véuðr (“Guardião do Santuário?”) é um dos nomes de Þórr.

Véorr/Véurr (“Guardião do Santuário?”) é um dos nomes de Þórr.



Þórr pescando a Serpente Miðgarðr (Hogback, Inglaterra)

Veratýr (“Deus dos Homens”) é um dos nomes de Óðinn.

Vercana (“Trabalhadora?”) era uma Deusa adorada na Germânia. É possível que ela fosse uma Deusa ligada aos trabalhos domésticos.

Verðandi (“O Que Deve Ser”) é o nome da segunda Norn. As outras são Urðr e Skuld. As três governam os destinos dos homens.

Verr (“Homem”) é o nome de um jötunn.

Vestri (“Oeste”) é um dos quatro dverggr que seguram o céu. Os outros são Austri (“Leste”), Norðri (“Norte”) e Suðri (“Sul”).

Vestrsalir (“Salão do Oeste”) é o local onde Rindr gerou Váli/Vali (1).

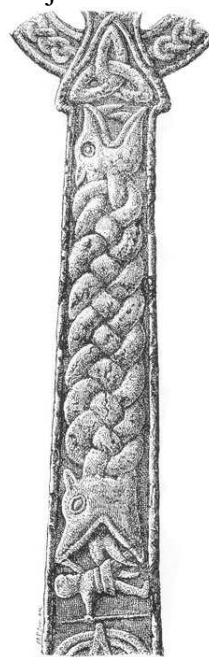
Vetr (“Inverno”) é a personificação do inverno. Ele é filho de Vindsvalr (“Vento Frio”). Ele e sua família são de coração frio.

Vetrnætr (“Noites de Inverno”) era um festival realizado em Outubro com intento de trazer um bom ano e um bom inverno. Esse era um dos mais importantes festivais segundo Snorri Sturluson. Acredita-se que era realizada em três noites consecutivas no mês Gormánaðr onde se honravam no primeiro dia os Deuses e os mortos, no segundo as Dísir e no terceiro os Álfar. As pessoas bebiam com frequência nessa ocasião. A Caçada Selvagem é associada a essa data.

Véþormr (“Protetor do Santuário?”) possivelmente é um dos nomes de Þórr.

Við (“Amplio” ou “Extenso”) é um dos rios que corre através de Ásgarðr. Esse rio também corre através de Miðgarðr e em Hel. Este rio pertence a fonte Hvergelmir.

Viðarr (“Amplio Governante?”) é filho de Óðinn e Gríðr. Viðarr é o mais forte entre os Deuses e Homens depois de Þórr e os Æsir sempre recorre a ele nas situações de dificuldade. Durante o Ragnarökr ele irá matar o lobo Fenrir vingando assim a morte de seu pai Óðinn. Viðarr possui um sapato especial feito de couro. Após o Ragnarökr Viðarr retornará junto com Váli, Hœnir, Baldr e Höðr, Magni e Móði. Eles habitarão em Iðavöllr. Ele é conhecido como o Deus Silencioso. Viðarr é um dos doze Deuses juízes e reside em Viði.



Viðarr e Óðinn contra Fenrir (Ledberg, Suécia)

Viðarr e Fenrir (Gosforth, Inglaterra)

Viðbláinn (“Amplamente Azul”) é o nome do terceiro céu e está acima do segundo que é Andlangr (“Amplamente Extenso”) e do primeiro que é Himin (“Céu”). Gimlé está situado em Viðbláinn e é habitado por Ljósálfar.

Viðblindi (“Muito Cego?” ou “Cego da Floresta?”) é o nome de um jötunn.

Viddi (“Largo”) é o nome de um jötunn.

Viðfinnr (“Finlandês da Floresta?”) é o nome do pai de Bil (“Momento”) e Hjúki, as crianças levadas por Máni (“Lua”) enquanto estavam voltando da fonte Byrgir.

Viðga/Vidia era o nome do filho de Völundr e Böðvildr. Sua espada era Mimung.

Viðgrípr (“Aquele Que Agarra De Longe”) é o nome de um jötunn.

Viði (“Floresta”) é o nome da residência de Viðarr em Ásgarðr.

Viðófnir (“Serpente da Árvore”) aparentemente é outro nome do galo Gullinkambi ou Fjalar (1).

Viðólf (“Lobo da Floresta”) é o nome do ancestral de todas as Völvas.

Viðrímnr (“Ressoante”) é um dos nomes de Óðinn.

Viðrir (“Tempestuoso”) é um dos nomes de Óðinn.

Viðurr (“Matador”) é um dos nomes de Óðinn.

Víf (“Esposa”) era uma das filhas de Karl e Snör.

Vigglöð (“Aquele Que Se Alegria Em Batalha”) é o nome de uma fêmea Troll.

Viggr (“Cavalo?”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Veigr.

Vígríðr (“Campo de Batalha”) é o nome do campo que dividirá Surtr e os Deuses no Ragnarökr e está a cem léguas em todas as direções. Outra fonte chama esse lugar de Óskópnir (“Não Feito”) e é descrito como uma ilha.

Vihansa (“Combate”) é o nome de uma Deusa germânica da guerra.

Víkarr (“Cabelo Sagrado”) era um lendário rei norueguês que foi sacrificado para Óðinn. Ele era pai de Harald e Neri. Víkarr também era pai de Vatnar. Víkarr era filho de Agðir.



Sacrifício do rei Víkarr? (Götland, Suécia)

Vili (“Vontade” ou “Desejo”) é o nome do irmão de Óðinn e Vé. Ele é filho de Borr e Bestla. Provavelmente é apenas outro nome de Hœnir. Ele e seus irmãos mataram Ymir e criaram o mundo. Ele também ajudou na criação dos primeiros seres humanos. Loki acusa Frigg de ter um caso com Vili e Vé.

Vili é o nome de um dverg.

Vilmeiðr (“Árvore do Desejo”) é o nome do ancestral de todos os Vitkar.

Vimur (“Aquele Que Borbulha?”) é o nome do rio que Þórr atravessou quando foi visitar Geirröðr (2).

Vin é um dos rios que corre em Ásgarðr.

Vína (“Dwina (rio da Rússia)”) é o nome do rio que corre em Miðgarðr e em Hel.

Vindálfr (“Elfo do Vento”) é o nome de um dverg.

Vindheimr (“Lar do Vento”) é o nome do lugar onde os irmãos Baldr e Höðr ou Magni e Móði habitarão após o Ragnarökr.

Vindhlér (“Abrigo do Vento” ou “Vento do Mar?”) é um dos nomes de Heimdallr.

Vindkaldr (“Vento Frio”) é outro nome de Svipdagr.

Vindlóni é outro nome de Vindsvalr (“Vento Frio”). Ele é filho de Vásáð (“Fria Umidade”) e pai de Vetr (“Inverno”).

Vindr (“Vento”) é filho de Fornjótr. Ele também é chamado de Kári.

Vindsvallr (“Vento Frio”) ou Vindlóni é o pai do Vetr (“Inverno”).Ele é filho de Vásáð. Essa família é fria da coração.

Vingnir (1) (“Aquele Que Sacode?” ou “Arremessador?”) é um dos nomes de Þórr.

Vingnir (2) (“Aquele Que Sacode?” ou “Arremessador?”) é o nome do marido de Hlórá e pai adotivo de Þórr.

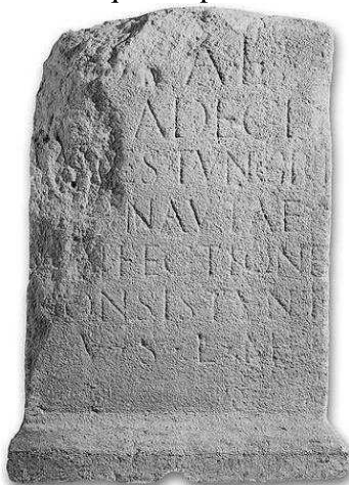
Vingnir (3) (“Aquele Que Sacode?” ou “Arremessador?”) é um dos nomes de Óðinn.

Vingólf (“Amigável Pavimento”) é o lar das Deusas e descrita como uma linda mansão.Esse lugar também é chamado de Gimlé.Óðinn viverá para sempre nesse lugar com os seus eleitos.

Vingþórr (“Guerreiro Þórr”, “Santificador Þórr?” ou “Atirador Þórr?”) é um dos nomes de Þórr.

Víparr (“Barba”) é o nome de um jötunn.

Viradecdis (“Masculinidade?”) era possivelmente uma Deusa germânica e o final – “dis”, parece confirmar isso, indicando que ela poderia ser uma Dís.



Altar de Viradecdis (Holanda)

Virvir (“Tintureiro”) é o nome de um dvergr.Ele também é chamado de Virfir e Virpir.

Vísbur era o nome do filho de Vanlandi e Drífa.Ele se casou com a filha de Auðr.Eles tiveram dois filhos chamados Gisl e Öndur.

Vitkar (“Magos”) são todos os descendentes de Vilmeiðr (“Árvore do Desejo”).

Vitki (“Mago”) é o nome dos praticantes de magia nórdica.Vitki é o singular de Vitkar.

Vitolfus (“Lobo da Floresta”) é a forma latina de Viðólftr.

Vitr (“Sábio”) é o nome de um dvergr.

Vodanus é a forma latina do nome de Wodan (Óðinn).

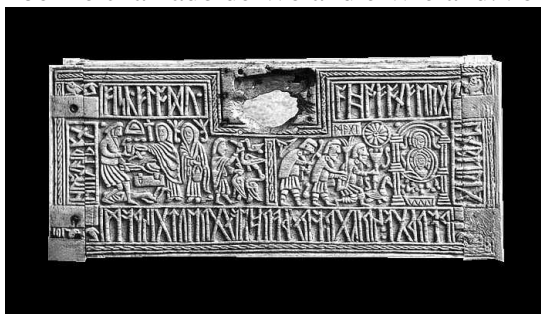
Volla (“Abundância”) é um dos nomes de Fulla.No segundo encanto de Merseburg ela aparece como irmã de Frija/Frigg.

Vón (“Expectativa”) é o nome do rio que se formou da baba de Fenrir quando foi aprisionado pelos Deuses.Vón e Ván parecem ser o mesmo rio.

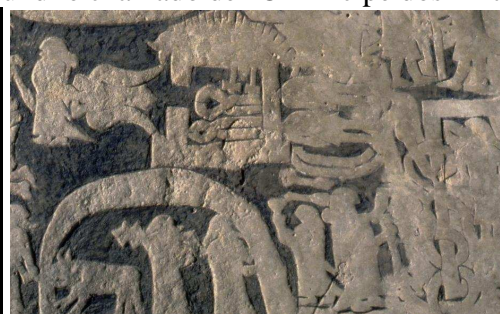
Vættir (“Espíritos”) são os espíritos naturais da religião Nórdica.

Völundr (“Galante?”) é filho do rei dos Finns. Ele tinha dois irmãos Egill (1) e Slagfiðr. Völundr era esposo de Hervör (1), mas ela o deixou para ir procurar batalhas. Ela deixou um anel para Völundr, que o replicou setecentas vezes. O rei Níðuðr aprisionou Völundr em Sævarstöð onde foi forçado a forjar coisas para o rei. O anel que Hervör havia deixado para Völundr foi dado para Böðvildr, a filha de Níðuðr. A espada de Völundr ficou com Níðuðr.

Völundr se vingou quando os dois filhos do rei foram visitá-lo em segredo, matando-os. Ele forjou taças com seus crânios, jóias com seus olhos e um broche com seus dentes. Völundr enviou as taças para o rei, as jóias para a rainha e o broche para a filha do rei. Quando Böðvildr pegou o anel dela para ele consertar, Völundr a estuprou e ela ficou grávida. Völundr fugiu com asas que ele fez. Völundr fabricou a espada mágica Gramr que também é chamada de Balmung e Nothung e a cota de malha usada por Beowulf. Ele também é chamado de Wêland e Wieland. Völundr é chamado de “O Príncipe dos Álfar”.



Völundr (Londres, Inglaterra)



A história de Völundr (Ardre VIII, Suécia)

Völur (“Profetisas”) são todas as descendentes de Viðólf.

Völsi (“Pênis” ou “O Que Causa Orgulho?”) era o nome de um pênis mumificado de um cavalo usado para a adoração segundo o Völsa-þáttur.

Völsungar é o nome da família de Sigurðr Fáfnisbani.

Völsungr era o nome do filho de Rerir. Ele é o ancestral dos Völsungs. Völsungr foi assassinado por Siggeir, mas foi vingado por seus filhos Sigmundr (1) e Signy (1).

Völva (“Profetisa” ou “Aquela Que Carrega Um Cajado”) é uma profetisa nórdica. Völva é o singular de Völur. É dito que uma Völva sempre levava consigo seu bastão mágico.



Völva? (Götland, Suécia)

Vönd (“O Difícil”) é um dos rios que corre em Miðgarðr e em Hel.

Vör (“A Ciente?” ou “Atenta?”) é uma Ásynja. Ela é tão sábia e procura que nada possa ser escondido dela.

Vörnir (“Cuidadoso?”) é o nome de um jötunn.

W

Wachilt é o nome da gygr mãe de Wade e que vivia no fundo do mar.

Wade era filho de Wachilt e pai de Wêland/Völundr.

Waten é como Paulus Diaconus chamou Óðinn. Paulus Diaconus relata que Thur (Þórr) e Waten (Óðinn) eram protetores do rei Siegfried (1) da Dinamarca.

Wayland/Wêland (“Artífice?”) é outra forma do nome de Völundr, de origem Anglo-Saxônica.

Wealhtheow era o nome da esposa de Hroðgar.

Wecta é filho de Woden e aparece na genealogia dos reis Anglo-Saxões de Kent.

Weohstan era o nome do pai de Wiglaf.

Wermund era filho de Wiglek e sucedeu seu pai no trono dinamarquês. Ele era pai de Offe/Offa.

Wicarus (“Cabelo Sagrado”) é a forma latina do nome de Víkarr.

Widia/Wittich era o filho de Wieland. Ele também é chamado de Witege/Witega.

Wieland/Wielund é outra forma do nome de Völundr, de origem Germânica.

Wigiponar (“Guerreiro Þórr” ou “Santificador Þórr”) é o nome de Donar/Þórr, que aparece na fibula de Nordendorf.

Wiglaf era um herói filho de Weohstan. Ele era um leal e bravo companheiro de Beowulf.

Wiglek era filho de Rorik Slengeborre e sucedeu seu pai no trono e governou em paz. Ele se casou com Nanna, segundo a Crônica Lethrense. Ele foi sucedido por seu filho Wermund.

Wihthlæg é filho de Woden e aparece na genealogia Anglo-Saxônica dos reis de Mercia.

Winta é filho de Woden e aparece na genealogia dos reis Saxões de Lindesfaran.

Witege/Witega (“Sábio?”) era o nome do filho de Völundr/Wayland e Böðvildr. Ele também é chamado de Viðga ou Vidia.

Wodan/Wotan (“Fúria Inspiradora” ou “Êxtase”) é uma das formas do nome de Óðinn, de origem Germânica. O nome de Wodan (𐌚𐌋𐌒𐌚) aparece em uma inscrição Alamana do século 7.

Woden/Wôden (“Fúria Inspiradora” ou “Êxtase”) é uma das formas do nome de Óðinn, de origem Anglo-Saxônica. Ele deu origem as casas reais dos reis Saxões na Inglaterra. No diálogo entre Solomon e Saturn, o gigante Mercúrio é associado a Woden/Óðinn. São Columbanus relata o sacrifício de cerveja para Vodano (Woden) em Bregenz. O Deus aparece no Conto dos Nove Ramos de Woden.

Wulder/Wuldor (“Glorioso”) é a forma em Velho Inglês do nome do Deus nórdico Ullr.

Wurd (“Destino”) é a palavra de origem Anglo-Saxônica para Destino.

Wyrð (“Destino”) é a palavra em Velho Inglês que corresponde á nórdica Urðr.

Wægdæg é filho de Woden e aparece na genealogia dos reis Saxões de Deira.

Wælcyrge (“Aqueles Que Escolhem os Mortos”) é a forma em Velho Inglês para Valkyrjur.

Y

Ýdalir (“Vale dos Teixos”) é o nome do palácio de Ullr em Ásgarðr.

Yggdrasill (“Cavalo do Terrível”) é a melhor das árvores. Yggdrasill é considerado o local sagrado dos Deuses, onde eles mantêm seus tribunais. Seus ramos se espalham pelo mundo inteiro e alcança o céu. Essa árvore é sustentada por três raízes que se espalham para mundo longe. Uma dessas raízes está entre os Æsir, outra está entre os hrímpursar onde ficava o Ginnungagap e a terceira está no Niflheimr. A que está entre os Æsir é a fonte de Urðr para onde, todos os dias, os Deuses vão sobre cavalos para manterem seu tribunal de justiça. A fonte dos hrímpursar é a fonte de Mímir, que esconde toda sabedoria e conhecimento. A fonte do Niflheimr é o Hvergelmir onde o dragão Níðhöggr rói a raiz. Nos ramos de Yggdrasill está sentada uma águia muito culta e entre seus olhos está pousado o falcão Veðrfölnir. O esquilo Ratatoskr espalha a discórdia entre a águia no topo da árvore e o dragão Níðhöggr abaixo. Quatro veados comem os brotos da árvore e seus nomes são Dáinn, Dvalinn, Duneyrr e Duraprór. Junto de Níðhöggr há muitas outras serpentes chamadas de Góinn, Móinn, Grábakr, Grafvölluðr, Ofnir e Sváfnir. As Nornir regam Yggdrasill com a água da fonte de Urðr. Outros nomes de Yggdrasill são: Læraðr, Hoddmímir Holt e Mímameiðr.



Yggdrasill? (Tapete de Överhogdal)



Yggdrasill? (Noruega)

Yggjungur (“Extremamente Terrível”) é um dos nomes de Óðinn.

Yggr (“Terrível”) é um dos nomes de Óðinn.

Ygguingr Ása (“Deus Da Casa De Yggr”) é um dos nomes de Óðinn.

Ýjungur (“Aquele Que Instiga a Combater”) é um dos nomes de Óðinn.

Ylfa (“Elfos”) é a palavra em Velho Inglês que corresponde á palavra nórdica Álfar (“Elfos”).

Ylgr (“Loba” ou “Rugidor”) é um dos rios que corre em Miðgarðr e em Hel. Sua nascente é a fonte Hvergelmir.

Ymir (“Gemido” ou “Duplo”) é o primeiro ser a existir. Quando as fagulhas de Múspell se encontraram com o gelo do Niflheimr geraram condições para a vida surgir e desse modo Ymir e logo depois Auðhumla vieram a existir. Ymir era pai de Þrúðgelmir e avô de Bergelmir. Ymir é o ancestral de todos os Jötnar. Ele gerou um par de Jötnar e um jötunn de seis cabeças sem a ajuda de uma gýgr. Ymir também é chamado de Aurgelmir, Brimir e Bláinn. Ymir foi morto por Óðinn, Vili e Vé, que criaram o mundo a partir de sua carcaça. De sua carne os Deuses fizeram a Terra, de seu sangue o mar e os rios, de seus ossos as montanhas, de seus cabelos as árvores, de seus dentes as pedras, de seu crânio o céu, de seu cérebro as nuvens e de sua sobrançelha os Deuses criaram Miðgarðr.

Ynglingar é o nome da família real Sueca. A Ynglinga Saga relata que os Ynglingar descendiam de Freyr. O Íslendingabók e a Historia Norwegiæ relatam que os Ynglingar descendiam de Yngvi (3), o pai de Njörðr. A Skjöldunga Saga e Snorri afirmam que os Ynglingar descendiam de Yngvi (5), o filho de Óðinn. Snorri também relata que os Ynglingar descendiam de Yngvi (4), o filho de Halfdan (2), o Velho.

Yngvi (1) é o nome de um dvergr. Ele também é chamado de Ingi.

Yngvi (2) é um dos nomes de Freyr.

Yngvi (3) é o nome do pai de Njörðr segundo o Íslendingabók. Yngvi (3) gerou Njörðr que gerou Yngvi-Freyr dando origem ao clã dos Ynglings. Ele também aparece como pai de Njörðr na Historia Norwegiæ. Ele também é chamado de Ingvi.

Yngvi (4) era um dos filhos de Halfdan (2), o Velho.

Yngvi (5) é um dos filhos de Óðinn. Ele reinou na Suécia.

Yngvi-Freyr é um dos nomes de Freyr.

Yrsa é o nome da filha de Helgi. Ela gerou Hrólfr Kraki com seu próprio pai. Segundo a lenda Helgi havia estuprado uma garota chamada Thora, que mais tarde gerou Yrsa. Depois de muitos anos, Thora se vingou mandando Yrsa secretamente perder a virgindade com o próprio pai, Helgi.

Ysja (“Barulhenta”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Z

Zio/Ziu (“Deus”) é o nome germânico de Týr.

Zisa (“Deusa?”) é outra forma do nome de Cisa.

P

Þakráðr era o melhor dos serventes do rei Níðuðr.

Þegn (“Homem Livre” ou “Guerreiro”) era um dos filhos de Karl e Snör.

Þekkr (1) (“Sábio” ou “Muito Amado”) é um dos nomes de Óðinn.

Þekkr (2) (“Sábio” ou “Muito Amado”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Þetr.

Þiðrek/Þjóðrek era um famoso herói, filho de Þetmar de Bern e de Odila. Ele era amigo de vários heróis famosos como: Hildebrand, Viðga, Sigurðr, Gunnar e Högni (1). Þiðrek havia se tornado rei de Bern, mas perdeu seu reino para Erminrek. Ele viveu exilado por trinta e dois anos com Atli (1). Þiðrek deixou a corte de Atli (1) depois da destruição dos Niflungs. Ele retornou para Bern, onde ele reconquistou seu reino e depois se casou com Herað. Após Herað morrer doente, Þiðrek se casou com Isold, a esposa de Hertnid. O herói Þiðrek matou um dragão que havia matado o marido de Isold, Hertnid. Conta-se que Þiðrek desapareceu cavalgando um cavalo indomável.

Þing (“Assembléia”) era o nome da assembléia que era mantida em certas épocas a cada ano para se fazer a lei e resolver vários tipos de casos.

Þír (“Mulher Servente”) era a esposa de Þræll (“Escravo”).

Þistilbarði (“Barba de Cardo”) é o nome de um jötunn.

Þjálfi/Þjelvar (“Elfo Servente”) é o nome do fiel servente de Þórr. Ele é irmão de Röskva e seu pai é Egill (2). Conta-se que uma vez Þórr e Loki foram acolhidos por Egill (2) onde passaram a noite. Þórr matou seus bodes e os dividiu com Egill (2) e sua família. Graças a astúcia de Loki, Þjálfi quebrou os ossos do bode de Þórr para extrair o tutano e assim desobedecendo as ordens do Deus que havia pedido para que não danificassem os ossos do animal. Quando Þórr ressuscitou os bodes com seu martelo ele percebeu que um deles mancava. Furioso ele foi falar com Egill (2) e sua família. Egill (2) vendo Þórr furioso prometeu-lhe dar os filhos como pagamento pelo perjúrio. Þórr aceitou e desde então Þjálfi e Röskva acompanharam Þórr pelo mundo.

Þjálfi ajudou Þórr na batalha contra o jötunn Hrungrir e seu ajudante Mökkurkálfi. Þjálfi havia aconselhado a Hrungrir a ficar em cima de seu escudo se caso Þórr atacasse por baixo, facilitando assim a vitória de Þórr. Depois ele facilmente derrotou Mökkurkálfi. Þjálfi também participou dos jogos de Útgardr-Loki e havia corrido três vezes contra Hugi (“Pensamento”) e perdeu.

O poema Þórsdrápa conta que Þjálfi também acompanhou Þórr na jornada até a casa do jötunn Geirröðr (2), mas na versão de Snorri Sturluson é Loki quem acompanha Þórr nessa jornada. Certa vez mulheres Berserker haviam posto Þjálfi para correr quando ele e Þórr chegaram até Hlésey. Outra lenda conta que Þjelfar chegou até uma ilha mágica que afundava toda noite e se levantava todo dia. Ele iluminou a ilha com fogo e desde então nunca mais afundou. O filho de Þjelfar, Hafþi, se casou com a garota Huítastjerna (“Estrela Branca”) e eles se tornaram os ancestrais dos Gutar.

Þjazi era o nome do jötunn que era pai de Skaði. Ele era filho de Allvaldi e irmão de Iði e Gangr. Ele habitava em Þrymheimr. Certa vez quando os Æsir Óðinn, Hœnir e Loki andavam por terras distantes, eles encontraram um boi e o mataram para comer. Porém o boi não assava. Uma águia apareceu e disse ser a causa de que o boi não assava. Águia disse que o boi só cozinaria se eles o dividissem com ela. Os Deuses aceitaram. Quando o boi ficou pronto a águia pegou as melhores partes e isso irritou Loki que golpeou a águia com uma vara. Essa vara ficou presa nas asas da águia. A águia levantou vôo com Loki. Vendo que a águia poderia soltar-lo, Loki clamou por sua vida. A águia aceitou porque Loki havia prometido levar Iðunn e suas maçãs, até um campo onde a águia poderia pegar-la. Tendo Loki sido libertado, no prazo combinado ele levou Iðunn para fora de Ásgarðr onde Þjazi, na forma de águia, raptou Iðunn e suas maçãs. Os Deuses descobriram e ameaçaram Loki e este assustado promete resgatar Iðunn. Ele toma emprestado o casaco emplumado de Freyja. Assim ele vai a procura de Iðunn. Chegando a Þrymheimr, Loki encontra Iðunn sozinha, a transforma em noz e a carrega nas garras. Þjazi retornando ao seu lar, nota a falta de Iðunn e suas maçãs. Imediatamente ele se transforma em águia e vai atrás de Loki. Þjazi sai voando tão rápido que produz um zumbido. Os Deuses vendo Loki chegando preparam uma armadilha para o jötunn. Assim que Þjazi cai, os Deuses o matam. Dos olhos de Þjazi Þórr ou Óðinn criou a constelação conhecida como “Olhos de Þjazi”, que possivelmente se trata da constelação de Gêmeos. Sua filha após tentar vingá-lo acaba se reconciliando com os Deuses e acaba se casando com Njörðr.

Þjóðnuma (“Comedor de Homens”) é um dos rios que correm em Miðgarðr e em Hel.

Þjóðrœrir (“Rugido”) é o nome de um dverg.

Þjóðvarta (“Guardiã do Povo”) é uma das nove atendentes de Mengöð. Ela vive em Lyfjaberg (“Montanha da Cura”).

Þjóðvitnir (“Poderoso Lobo” ou “Lobo do Povo”) é um dos nomes de Fenrir.

Þjórr (“Touro”) é o nome de um dverg.

Þorgerðr Hölgabrúðr é uma fêmea Troll e irmã de Irpa (“Marrom”). O Skáldskaparmál diz que Þorgerðr era filha de Hölg, o rei de Hålogaland. Conta-se que ela associada a Haakon Sigurdsson. Haakon havia sacrificado seu filho de sete anos para que Þorgerðr o ajudasse contra seus inimigos. Þorgerðr aparece no campo de batalha e seus dedos disparavam flechas e terminou matando muitos dos inimigos de Haakon. Þorgerðr e Irpa também haviam invocado uma tempestade de granizo sobre os inimigos de Haakon.

A Njáls Saga relata que ela era adorada junto com Þórr e Irpa. A imagem desses três, tinham um anel de ouro e foram roubados por Hrapp, que havia incendiado o templo.

Ela também aparece em diversas Sagas.

Þórr (“Trovão”) é o filho mais velho de Óðinn e Jörð (“Terra”), marido de Sif (“Parente”), pai de Magni (“Força” ou “Poder”), Móði (“Fúria”), Þrúðr (“Poder”) e de nove Nornir. Þórr habita em Þrúðheimr (“Mundo do Poder”) ou Þrúðvangar (“Campo do Poder”).

e seu salão é Bilskírnir (“Brilho Momentâneo”),que tem quinhentos e quarenta quartos.Ele também é o padraсто de Ullr (“Resplendor”).Þórr tem um carro puxado por dois bodes chamados de Tanngnjóstr (“Dente Moedor”) e Tanngrísnir (“Dente Esparso”),que produzem o trovão ao correr.Conta-se que as montanhas ruíam quando Þórr andava pelos Céus.Snorri Sturluson relata que Þórr foi criado por Vingnir (2) e Hlóra.

Þórr também é chamado de Öku-Þórr,Ása-Þórr,Véurr e Hlórríði.Quando Þórr vai para julgar em Yggdrasill,ele atravessa os rios Körmt,Örmt e os dois Kerlaugar para não danificar a ponte Bifröst.Þórr é descrito como um homem alto de barbas e cabelos vermelhos,belo,olhos flamejantes,musculoso e com grande apetite.Muitas vezes ele é acompanhado por Þjálfir ou Loki.

Þórr é o mais forte de todos os Deuses e homens e geralmente ele demonstra isso aumentando seu Ásmegin (“Poder Divino”) quando encontra os Jötnar e Gýgjur.Þórr é o criador de duas constelações no Céu:

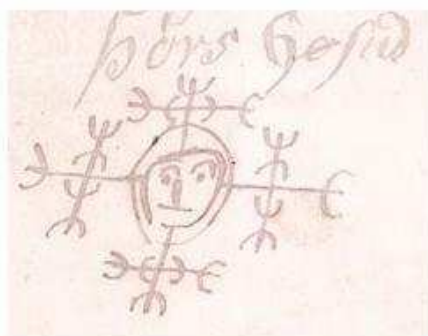
01)“Olhos de Þjazi” (Gêmeos?)

02)“Dedo de Aurvandil” (Vênus?)

Þórr é conhecido por seu imenso apetite,no salão de Hymir ele comeu dois bois inteiros e no salão de Þrymr ele comeu um boi inteiro,oito salmões e bebeu três tonéis de hidromel.Þórr também mata e come seus bodes quando precisa e depois os ressuscita com seu martelo.Þórr muitas vezes é descrito como temperamental e impulsivo.

O martelo Mjöllnir é a arma de Þórr e certa vez ele foi roubado pelo jötnunn Þrymr que queria se casar com Freyja.Mjöllnir era usado para consagração,fertilidade e proteção.Esse martelo jamais errava o alvo e sempre retornava as mãos de Þórr.Graças a Loki,o martelo tinha um cabo curto.Outra versão relata que o cabo se quebrou durante uma batalha entre os Deuses e Höðr.Þórr guardava o martelo dentro da camisa.Þórr poderia usar a força que desejasse quando batesse o martelo.Loki uma vez conseguiu convence-lo a ir para terra de Geirröðr (2) sem seu martelo mágico.

Þórr possui um cinto que duplica-lhe a sua imensa força.Ele é chamado de Megingjarðar.Quando Þórr foi visitar Geirröðr (2) sem seu martelo e cinto de força,a gygr Gríðr deu a ele um outro cinto do poder,luvas de ferro e um cajado chamado Gríðarvölr.O terceiro tesouro que Þórr possuía era as luvas de ferro chamadas de Járnglófar ou Járngreipr.Quando Þórr usa seu martelo,cinto de força e luvas de ferro ele se torna um invencível guerreiro.A quinta-feira é o dia sagrado de Þórr nas línguas germânicas.



Cabeça de Þórr (AM 247 8vo,Islândia)

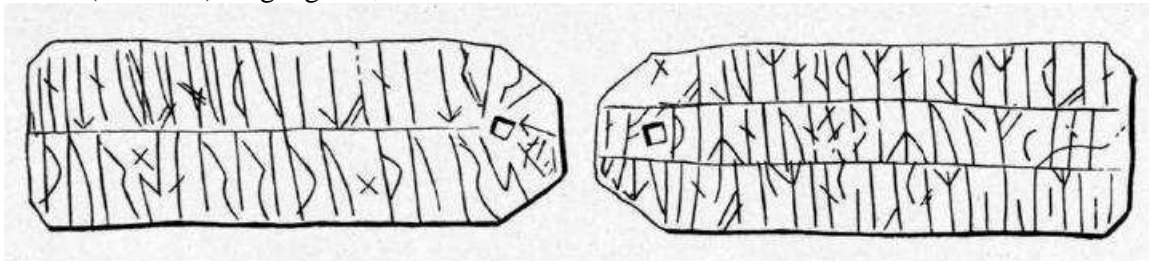
O nome de Þórr,o Mjöllnir ou sua imagem aparece em várias runestones pela Escandinávia e Inglaterra.Em um amuleto da era viking,conhecido como ÖI 52,encontrado em Öland,na Suécia,há uma referência a Þórr e seu martelo:

“Possa Þórr proteja-lo com seu martelo que vem de fora do mar.”

*F|X|G|T|K|J|L|B|I|T|
 B|N|F|Y|I|L|F|N|T|I|*|N|
 F|I|H|B|T|K|N|I|H|T|B|R|T|
 T|I|N|F|R|T|B|N|F|T|B|R|T|*|
 T|I|H|Y|I|L|B|T|Y|*|T|Y|R|I|H|Y|*|N|K|
 *|T|F|I|T|Y|F|I|N|F|R|T|I|N|I|T|
 F|T|K|I|Y|T|F|B|N|F|T|N|B|I|N|
 N|T|I|K|*|T|N|Y|T|N|Y|N|F|I|K|*|T|T|
 N|Y|

(Amuleto Öl 52, de Öland, Suécia)

Em outro amuleto de cobre do séc. 11 encontrado em Uppland, na Suécia, diz:
 “Þórr (ou Þurs?) da gangrena, senhor dos Þursar.”



(Amuleto da Suécia)

Essa inscrição possivelmente foi escrita por um cristão que considerava os Deuses pagãos como demônios. Þórr sempre é invocado para proteção nunca para doença. A outra possível explicação é de que talvez se trate de algum Þursar e não Þórr. Porém essa inscrição é muito semelhante ao feitiço de Canterbury.

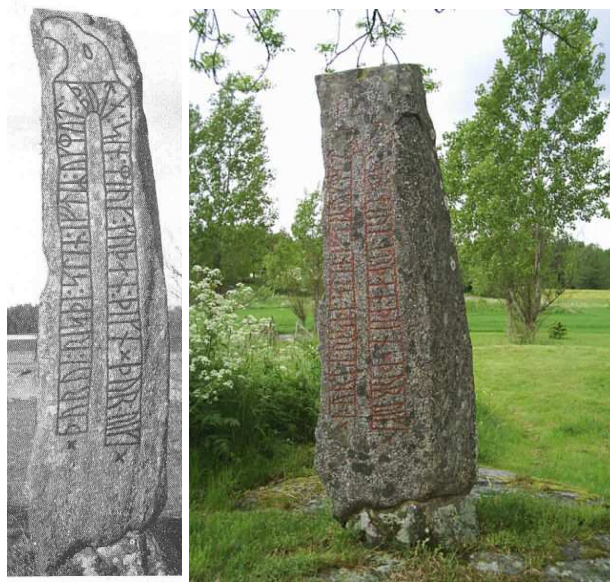
Na runestone Jursta Sö 140 (do séc. 11) em Södermanland, Suécia, Þórr aparentemente é chamado para proteção:
 “Possas Þórr proteger.”



(Runestone Sö 140, Suécia)

Essa inscrição de Jursta é traduzida também como “Þórr realiza Seiðr.” A inscrição é composta de runas amarradas e um “T” que parece representar o martelo do Deus.

Na runestone Velandá Vg 150 (do séc. 10) em Västergötland, Suécia, Þórr é chamado para a santificação:
 “Possas Þórr santificar.”



(Runestone Vg 150, Suécia)

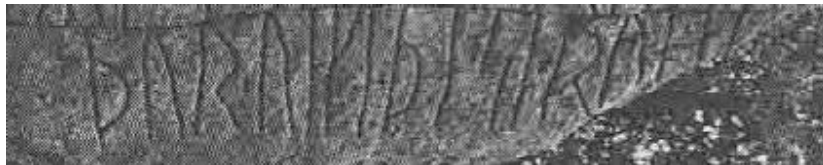
Na Virring runestone DR 110 (do séc. 10) encontrada na Dinamarca diz:
 “Possa Þórr santificar esse monumento.”



(Runestone DR 110, Dinamarca)

A runestone Glavendrup DR 209 (de cerca de 900-950) encontrada em Odense, na Dinamarca diz:

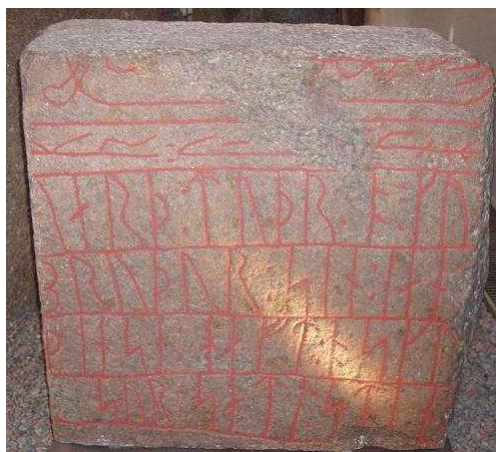
“Possa Þórr santificar essas runas.”



(Runestone DR 209, Dinamarca)

A runestone Sønder Kirkeby DR 220 (do séc. 10) da Dinamarca diz:

“Possa Þórr santificar as runas.”



(Runestone Kirkeby DR 220,Dinamarca)

O feitiço de Canterbury DR 419 (MS BL Cotton Caligula A.xv, ff 119v-120r,MS completed 1073) Þórr é invocado para proteção:

“Possa Þórr santificar você,senhor dos Þursar.”

ÞNRIÞHTRÞNþRTþHTRÞNþNþNþTHIþTNÞNRNÞIÞIÞ
ÞNRHTRNTHTINRIÞHTRÞNþRTþNIÞRþRþNþRI

(Canterbury DR 419)

A inscrição no bastão rúnico B 380 de Bryggen (Bergen,na Noruega),do séc. 12,Þórr é invocado junto com Óðinn.

“Possa Þórr receber você,possa Óðinn possuir você.”



(Bryggen B 380,Noruega)

O nome de Þórr também aparece na runestone Rök Ög 136 de Östergötland,Suécia,em forma de cifra.Essa runestone contém uma das mais famosas inscrições.



Rök Ög 136 runestone contendo o nome de Þórr em cifra

Þórr viaja pelo mundo matando Jötnar,Trolls,Gýgjur além de outros monstros.Þórr já matou vários deles como:

- 01)A Serpente Jörmungandr.
- 02)O jötunn Hrungnir que tinha o coração e a cabeça de pedra.
- 03)O jötunn Geirröðr (2) com um dardo em brasa.
- 04)O jötunn Þrymr disfarçado de Freyja.

- 05)O jötunn Þjazi quando ele caiu em Ásgarðr quando perseguia Loki.
- 06)O jötunn que edificou o Ásgarðr depois dele ter enganado os Deuses.
- 07)O jötunn Starkaðr de seis braços.
- 08)O jötunn Þrívaldi de nove cabeças.
- 09)A gýgr Gjálp quebrando a coluna dela.
- 10)A gýgr Leikn quebrando a perna dela.
- 11)A gýgr Greip quebrando a coluna dela.
- 12)A gýgr Keila esmagando a cabeça dela.
- 13)A gýgr Kjallandi esmagando ela.
- 14)O jötunn Lútr.
- 15)O jötunn Leiði.
- 16)A gýgr Búseyra.
- 17)A gýgr Hengjankjapta quebrando as costas dela.
- 18)A gýgr Hyrrokkin.
- 19)A gýgr Svívor.
- 20)O jötunn Hymir.
- 21)O jötunn Vingnir (2).
- 22)O dvergr Litr chutando ele na pira funerária de Baldr em chamas.
- 23)O dvergr Alvíss enganando ele até que o sol o transforme em pedra.
- 24)A gýgr Hlórá.
- 25)A gýgr irmã de Þrymr e todo o povo dela.
- 26)Os Jötnar filhos de Svárangr.
- 27)Os muitos Berserker.
- 28)As mulheres Berserker.
- 29)O povo do jötunn Hymir enquanto levava um caldeirão enorme para fermentar cerveja para os Deuses.
- 30)As muitas bestas.
- 31)Os muitos Jötnar (Þórr diz que se não fosse Ele Miðgarðr estaria povoada por Þursar e não haveria humanos vivos).

Þórr é um exímio matador de gigantes e sabe lutar armado e desarmado (como podemos ver no mito de Útgardr-Loki quando ele luta contra Elli).O folclore pela Escandinávia diz que Þórr também usava rochas, montanhas e dardos ardentes (como arma) contra os Jötnar e Trolls.No Galdrabók,Þórr é invocado nas lutas livres islandesas conhecidas como Glíma.

Outro grande feito de Þórr foi levantar a pata do gato de Útgardr-Loki (na verdade Jörmungandr disfarçada).O Hymiskviða diz que toda a terra tremeu e a Edda em Prosa diz que o Céu quase se confundiu com a Terra.Segundo o poema Þórsdrápa (cerca do ano 1000),Þórr amarrou Fenrir enquanto Týr estava com a mão na boca do lobo.

O único jötunn que Þórr não matou foi Útgardr-Loki devido as suas artimanhas.No combate contra Hrungrnir,Þórr acabou ficando com um sílex na cabeça.O Deus o derrotou,mas o jötunn caiu sobre o Deus.Nenhum dos deuses conseguiram libertar Þórr até que seu filho Magni apareceu.Com apenas três noites de vida ele jogou longe a perna do jötunn e libertou Þórr.Como recompensa Þórr deu a Magni o cavalo Gullfaxi,que pertencera a Hrungrnir.Após essa batalha a feiticeira Gróa tentou ajudar Þórr com feitiços para retirar o sílex,mas ela ficou empolgada com as histórias que o Deus contava,que ela esqueceu de terminar o feitiço,assim o sílex permaneceu na cabeça de Þórr.

O grande inimigo de Þórr é a Serpente Miðgarðr.Quando foi enganado por Útgardr-Loki ao levantar o gato que era na verdade Jörmungandr,Þórr resolveu depois mata-la.Algumas

versões afirmam que Þórr a matou jogando sua cabeça nas ondas e o Deus teria sobrevivido a batalha enquanto outras afirmam que ele falhou por causa da intervenção do jötunn Hymir. A Edda em Prosa afirma que no Ragnarökr Þórr irá matar a serpente mais também irá morrer por causa do veneno que o monstro vomita sobre ele. Þórr conseguirá dar apenas nove passos antes de cair.

Ao contrário do que muitas pessoas pensam, Þórr não é pouco inteligente e ele também tem sua sabedoria, embora não possa ser igualada ao do grande Óðinn. No Alvíssmál podemos notar que Þórr quando chega a Ásgarðr vê que sua filha fora prometida a um dverg em casamento e ele não aprova tal união. Ele poderia ter-lo matado se quisesse, mas ao invés disso o Deus usa da inteligência para enganar o dverg Alvíss e faz muitas perguntas até ao amanhecer quando chega a Sól e transforma o dverg em pedra. Assim livra a filha do casamento. Um dos títulos de Þórr no poema Haustlöng é “Profundo Pensador”.

No Harbarðsljóð também podemos ver um duelo de insultos entre Þórr e Óðinn (embora Óðinn aqui esteja disfarçado como Hárbarðr). Fica claro que Þórr é o mais ativo e guerreiro dos Deuses e Óðinn é mais sábio e ardiloso.

A Edda em Prosa relata Þórr engana o jötunn Hymir aparecendo como um jovem.

As Sagas dizem que Þórr tinha o dom profético de guiar seus adoradores ao local certo para levantarem suas casas, quando os vikings foram para a Islândia. Os vikings jogavam a viga mestra no mar e esperavam que o Deus os guia-se para que pudessem edificar os novos lares.

Na Gautreks Saga, num duelo para decretar o destino de Starkaðr fica claro a sabedoria de Þórr. Starkaðr era favorito de Óðinn e inimigo de Þórr. Numa assembléia numa floresta treze Deuses apareceram para Starkaðr. Óðinn deu a ele três gerações para viver (ou seja, ele viveria três gerações humanas) e Þórr fez com que ele cometesse tolas proezas em cada uma delas. Óðinn deu a ele as melhores armas e Þórr não deixou ele possuir terra própria. Óðinn deu a ele riquezas e Þórr não deixou ele ficar satisfeito com elas. Óðinn deu a ele o poder da vitória nas guerras e Þórr fez que ele sofresse terríveis feridas nelas. Óðinn deu a ele o dom da poesia e Þórr fez com que ele esquecesse tudo o que ele escrevesse depois de composto. Óðinn deu a ele o dom de ser amado pelos nobres e Þórr fez com que ele fosse odiado pelas pessoas comuns. É claro que Þórr era enganado às vezes por Loki e por Útgarðr-Loki, mas isso não significa que Þórr é um tolo e ele também possui sua sabedoria, mas age mais pela força do que pela sabedoria. O elemento químico Tório foi assim chamado em honra de Þórr. A Fóstbræðra Saga relata que a imagem de Þórr estava talhada sobre as cadeiras. A Hallfreðar Saga relata uma estatueta de Þórr. A face sul da Gosforth Cross, na Inglaterra, parece representar a pesca de Þórr. A Pesca de Þórr também aparece em um Hogback em Gosforth na Inglaterra.



(Altuna,Suécia)



(Islândia)



(Sjælland,Dinamarca) (Lund,Suécia)



(Mammen,Dinamarca)

(Kirk Andreas,Ilha de Man)

(Götland,Suécia)



(Vendel,Suécia)



(Bocherville,Normandia)



(Gosforth,Inglaterra)



(Skog,Suécia)



(Tjängvide,Suécia)



(Öland,Suécia)



(Baldursheimur,Islândia)



(Chernigov,Ucrânia)



(Solberga,Suécia)



(Schmedt an der Oder)



(Gosforth Cross face Sul, Inglaterra)



(Ardre VIII, Suécia)

Þorrablót (“Sacrifício de Neve?”) era uma festa escandinava realizada no meio de Janeiro. Segundo a Orkneyinga Saga foi Þorri quem primeiro realizou este sacrifício nessa época (no meio de Janeiro) e por isso foi chamado de Þorrablót (“Sacrifício de Þorri”).

Þorri (“Neve?”) é filho do rei Snær (“Neve”). Ele foi um grande rei e governava Götland, Kænland e a Finlândia. Þorri tinha dois filhos chamados Nórr e Górr e uma filha chamada Gói. O mês Þorri (meio de Janeiro-Fevereiro) é dedicado em sua honra.

Þórshammarr (“Martelo de Þórr”) é como a suástica era conhecida na Islândia.

Þorunn (“Corajoso”) é o nome de um dverg.

Þráinn (“Ameaçador”) é o nome de um dverg.

Þrar (“Teimoso”) é o nome de um dverg.

Þrasarr (“Furioso”) é um dos nomes de Óðinn.

Þrasir (“Furioso”) é o nome de um dverg.

Þriði (“Terceiro”) é um dos nomes de Óðinn.

Þrígeitir (“Três Geitir”) é o nome de um jötunn.

Þrima (“Combate”) é o nome de uma Valkyrja.

Þrívaldi (“Três Vezes Poderoso”) é o nome do jötunn que Þórr matou. É dito que ele tinha nove cabeças.

Þróinn (“Crescido”) é o nome de um dverg.

Þrór (1) (“Aquele Que Prospera” ou “Atacante”) é um dos nomes de Óðinn.

Þrór (2) (“Aquele Que Prospera” ou “Atacante”) é o nome de um dverg. Ele também é chamado de Þroinn.

Þróttir (“Poderoso”) é um dos nomes de Óðinn.

Þróttöfligr (“Poderoso”) é um dos nomes de Þórr.

Þrúðgelmir (“Poderoso Candente”) é o nome do filho de Ymir. Ele era pai de Bergelmir.

Þrúðhamarr (“Poderoso Martelo”) é um dos nomes do martelo Mjöllnir.

Þrúðheimr (“Mundo do Poder”) é o nome do lar do Deus Þórr em Ásgarðr. Esse lugar também é chamado de Þrúðvangr (“Campo do Poder”). O salão de Þórr, Bilskírnir, está localizado nesse local.

Þrúðr (“Poder”) é a filha de Þórr e de Sif. Ela também é uma das Valkyrjur de Óðinn. Acredita-se que seja ela a filha de Þórr que aparece no poema Alvíssmál. Em um mito perdido Hrungrir parece ter raptado Þrúðr, porém nada mais se sabe sobre esse fato.

Þrúðvaldr Goða (“Deus Poderoso”) é um dos nomes de Þórr.

Þrúðvangr (“Campo do Poder”) é o nome do lar de Þórr. Esse lugar também é chamado de Þrúðheimr (“Mundo do Poder”).

Þrungva é um dos nomes de Freyja.

Þrymgjöll (“Alto Estrondo”) é o nome do portão de Menglöð.

Þrymheimr (“Lar do Ruído”) é o lar do falecido Þjazi. Skaði, sua filha, após deixar Njörðr foi habitar na antiga residência de seu pai. Esse lugar é descrito tendo muitos lobos e montanhas. Þrymheimr está localizado em Jötunheimr.

Þrymr (“Ruído”) é o nome do jötunn que foi morto por Þórr. Ele havia roubado o martelo de Þórr e prometera apenas entregar o martelo se Freyja lhe fosse dada como sua esposa. Freyja se recusou, então Heimdallr aconselhou Þórr a se disfarçar de Freyja para conseguir recuperar o martelo. Þórr muito relutante acabou aceitando. Loki se disfarçou de criada e ambos foram para Jötunheimr. Chegando lá Þórr comeu um boi inteiro, oito salmões e três tonéis de hidromel e isso despertou a curiosidade de Þrymr. Loki respondeu que era ansiedade da noiva e o jötunn se satisfaz. Þrymr ordenou aos seus seguidores que trouxessem o martelo e o colocasse no colo da noiva para que a união fosse consagrada. Quando Þórr viu isso ele agarrou seu martelo matou Þrymr e toda a sua família.

Þræll (“Escravo”) era filho de Rígr (“Rei”) e de Edda (“Bisavó”). Ele era casado com Þír (“Mulher Servente”) com quem foi pai de Hreimr (“Aquele Que Fala Alto”) e Fjósniir (“Homem do Gado”), Klúrr (“Grosseiro”) e Kleggi (“Mosca de Cavalo?”), Kefsir (“Guardião de Concubina”) e Fúlñir (“Fedorento”), Drumbr (“Tronco”) e Digraldi (“Gordo”), Dröttr (“Preguiçoso”) e Hösvir (“Cinzento”), Lútr (2) (“Aquele Que Está Sentado”) e Leggjaldi (“Perna Longa”), Drumba (“Tora”) e Kumba (“Toco”), Økkvinkálfa (“Pernas Gordas”) e Arinnefja (“Que Cheira a Simples”), Ysja (“Barulhenta”) e Ambátt (“Servente”), Eikintjasna (“Cavilha de Carvalho?”), Tötrughypja (“Vestida em Trapos”) e Trönubeina (“A Que Estica as Perna?”).

Þuðr (“Pálido” ou “Abatido”) é um dos nomes de Óðinn.

Þulinn (“O Contado?”) é o nome de um dverg.

Þund (“Tempestuoso”) é um rio que corre perto de Þjóðvitnir. A corrente desse rio é muito forte.

Þundr (“Tempestuoso”) é um dos nomes de Óðinn.

Þunor (“Trovão”) é o nome de Þórr em Velho Inglês. Algumas referências a Þunor são encontrados na velha literatura inglesa. O diálogo entre Solomon e Saturn relata que o Trovão (Þunor) batia no demônio com um machado. Embora nesse diálogo o Trovão (Þunor) é relacionado ao deus cristão, é possível que seja um velho eco do Deus do Trovão. O machado era símbolo de Þunor/Þórr. Þunorrad aparece algumas vezes na literatura inglesa significando “Jornada do Trovão” e com certeza também é uma referência ao Deus do Trovão Þunor. O Nórdico Þórr é conhecido por andar pelo Céu em seu carro puxado por bodes. Þórr era conhecido como Öku-Þórr (“Þórr, o Condutor”). O feitiço rúnico de Canterbury DR 419 (MS BL Cotton Caligula A.xv) também menciona Þórr e o Þurs Kuril.

Þunær (“Trovão”) é o nome de Þórr na língua dos Saxões.

Þurbörð (“Aquele Com As Bochechas Secas”) é o nome de uma fêmea Troll.

Þurs (“Gigante”) é o singular de Þursar (“Gigantes”). A terceira runa do alfabeto escandinavo é chamada de Þurs.



Púrs? (Ardre VIII, Suécia)

Púrsar (“Gigantes”) são os gigantes que habitam em Jötunheimr. Os Púrsar eram vistos como responsáveis por doenças segundo o amuleto rúnico de Canterbury. Uma inscrição rúnica em um cajado da Noruega conhecida como B 257 contém um feitiço de proteção contra os Álfar, Trolls e Púrsar.

Pviti (“Aríete”) é o nome da pedra que os Deuses amarraram firmemente na rocha Gjöll para segurar Fenrir.

Pyn (“Rugidor”) é um dos rios que correm em Ásgarðr.

Pyrs (“Gigante”) é a palavra em velho inglês que corresponde á nórdica palavra Púrs (“Gigante”).

Pögn (“Silêncio”) é o nome de uma Valkyrja.

Pökk (“Gratidão”) é o nome que Loki usou quando estava disfarçado de gýgr e se recusou a chorar por Baldr. Desse modo Loki fez com que Baldr ficasse em Hel.

Pöll é um dos rios que correm em Ásgarðr.

Æ

Ægir (“Oceano”) é um jötunn amigável aos Deuses. Ele é esposo de Rán (“Ladra”) e pai de nove filhas: Himinglæva (“Brilho do Céu”), Dúfa (“Onda”), Blóðughadda (“Cabelos Sangrentos”), Hefring (“Aquele Que Se Levanta”), Uðr/Unnr (2) (“Onda”), Hrönn (2) (“Onda”), Bylgja (“Onda”), Bára (“Onda”) e Kólga (“Fria”). Ægir é filho de Fornjótr e irmão de Eldr ou Logi (1) e Vindr ou Kári. Ele também é chamado de Gymir (2) e Hlér. Seus serventes eram Fimafengr (que foi assassinado por Loki) e Eldir. Sua habitação era iluminada pelo ouro que parecia luz. Ele preparava cerveja para os Deuses. Conta-se que Ægir mandou Þórr arranjar um caldeirão grande o suficiente para que ele pudesse fazer cerveja para todos os Deuses. Graças ao conselho de Týr, Þórr conseguiu um caldeirão grande o suficiente do jötunn Hymir.

Ægishjálmr/Ægishjálmr (“Elmo do Terror”) era um símbolo mágico usado pelos vikings sobre as sobrelanceiras para assustar e afugentar os inimigos.

Æsir (“Deuses”) é o plural de Áss (“Deus”). Os Æsir é a raça guerreira dos Deuses, enquanto os Vanir é a raça pacífica. Óðinn, Þórr, Baldr, Týr, Bragi, Heimdallr, Víðarr e Váli, Ullr e Forseti pertencem a esse clã, enquanto Njörðr, Freyr e Freyja, Fjölfnir e Sveigðir, Vana, Vanlandi, Hnoss e Gersimi são Vanir.

Ö

Öflugbarða (“Poderoso Machado”) é o nome de uma fêmea Troll.

Öflugbarði (“Poderoso Machado?” ou “Barba Poderosa?”) é o nome de um jötunn.

Økkvinkálfa (“Pernas Gordas”) era uma das filhas de Þræll e Þír.

Öku-Þórr (“Þórr,o Condutor”) é um dos nomes de Þórr.Muitos acreditam ser uma fusão de Ukko (Deus Finlândes) com Þórr.

Ölnir (“Nutridor?”) é o nome de um dvergr.

Ölrún (“Aquela Que Conhece o Segredo da Cerveja”) é uma Valkyrja e filha do rei Kjárr de Valland.

Ölvaldi (“Guardião da Cerveja?”) é outro nome de Allvaldi.

Önduðr (“Terrível”) é o nome de jötunn.

Öndurdís (“Senhora do Esqui”) é um dos nomes de Skaði.

Öndurgoð (“Deusa do Esqui”) é um dos nomes de Skaði.

Önn/Önni (“Trabalho?”) é o nome de um dvergr.

Örmt (“Dividido Em Braços?”) é o nome do rio que Þórr atravessa todos os dias quando vai julgar junto á árvore Yggdrasill.

Örnir (“Habitante da Rocha”) é o nome de um jötunn.Ele também é chamado de Aurnir.

Örvar-Oddr era o nome do guerreiro norueguês que soube da fama de Hjálmar e desejou saber se ele era seu igual em perícias guerreiras.Depois de um combate de dois dias eles perceberam que eram iguais e decidiram se tornar irmãos fazendo um pacto de sangue.

Örvar-Oddr era um amigo leal e fiel de Hjálmar.Quando Hjörvarðr (3) desafiou Hjálmar,Örvar-Oddr acompanhou seu amigo.Nessa batalha Örvar-Oddr matou onze irmãos de Hjörvarðr (3),inclusive próprio Hjörvarðr (3),enquanto Hjálmar matou Angantýr (2),mas morreu instantes depois.

Ösgrúi (“Montão de Cinzas”) é o nome de um jötunn.

Öskruðr (“Bramido”) é o nome de um jötunn.

Observação:Muitos dos nomes dos personagens Divinos ou heróicos aparecem de diversas formas nas fontes e as vezes uma determinada lenda aparece com versões diferentes.Infelizmente resolvi excluir muitos dos personagens míticos tais como os reis lendários e semi-lendários.Relatos folclóricos também foram deixados de lado,embora alguns deles aparecem nessa obra.Esse dicionário de Mitologia Germânica é voltado para as histórias dos Deuses dos Escandinavos,dos Germânicos e dos Anglo-Saxões,porém alguns nomes de Deuses greco-romanos e celtas são mencionados aqui porque são relatados aos Deuses Germano-Escandinavos.Os nomes míticos que contém “*” indicam reconstrução (exemplo:Mercúrio *Eriausius e Mercúrio *Leudisius).Um nome de personagem traduzido e seguido por “?”,indica outros possíveis significados (exemplo:Jötnar (“Gigantes” ou “Glutões?”)).Nomes com “?” indicam etimologia incerta (exemplo:Njörðr (“Poder do Crescimento?”;“Úmido?”;“Dança?” ou “Água?”)).Os altares romanos e celtas (imagens) foram aqui colocados apenas porque são relatados com a religião germânica.A chave para a procura alfabética é a seguinte:
a ou á,b,c,d,e ou é,f,g,h,i ou í,j,k,l,m,n,o ou ó,p,r,s,t,u ou ú,v,w,y ou ý,z,þ,æ ou œ,ö ou ø

As **Fontes Históricas** usadas nessa obra foram:

A Batalha de Finnesburh
A Vida de Alfred de Asser
A Vida de São Bonifácio
A Vida de São Willibrord de Alcuin
Ágrip af Nóregskonungasögum
Anais de Tácito
Anais dos Quatro Mestres (Anais Irlandeses)
Anais Lundenses
Anais Pettaviani
Beowulf
Bergbúa Þáttir
BL MS Royal 12 D XVII
Canterbury DR 419 (MS BL Cotton Caligula A. xv)
Codex Vindobonensis 795
Crônica Anglo-Saxônica
Crônica Letrense
De Bello Civili de Lucano
De Bello Gallico de Julio César
De Bello Gothico de Procopius
De Excidio Brittoniae de Gildas
De Falsis Diis de Ælfric de Eynsham
De Miraculis Sancti Alexandri de Rudolf de Fulda
Edda em Prosa de Snorri Sturluson
Edda Poética
Egils Saga
Eirík Saga
Excerptum ex Gallica Historia de Ursberg
Eyrbyggja Saga
Flateyjarbók
Fljótsdæle Saga
Fóstbræðra Saga
Frá Fornjóti ok Hans Ættmönnum
Friðþjófs Saga
Færeyinga Saga
Galdrabók
Gautreks Saga
Genealogia Real dos Reis Anglo-Saxões
Germânia de Tácito
Gesta Danorum de Saxo Grammaticus
Gesta Francorum
Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum de Adam de Bremen
Gesta Normannorum de Dudo
Getica de Jordanes
Gísla Saga

Grettis Saga
Gutasaga
Halfdanar Saga Eysteinnssonar
Haleygjatal
Hallfreðar Saga
Haustlöng de Þjóðólfr de Hvin
Heimskringla (principalmente a Ynglinga Saga) de Snorri Sturluson
Heliand
Hervarar Saga
Hildebrand
Hildesheim
Historia Brittonum de Nennius
Historia de Gentibus Septentrionalibus de Olaus Magnus
Historia Francorum de Gregório de Tours
Historia Langobardorum de Paulus Diaconus
Historia Regum Britanniae de Geoffrey de Monmouth
Historiae Adversum Paganus de Paulus Orosius
Historiae Norwegiae
Historiam Ecclesiasticam Gentis Anglorum de Bede
Hrafnkels Saga Freysgoða
Husdrápa de Úlfr Uggason
Íslendingabók de Ari hinn fróði Þorgilsson
Jómsvíkinga Saga
Kaiserchronik
Lacnunga
Landnámabók
Laxdæla Saga
Loka Þáttur
MS 592/1
Muspilli
Nibelungenlied
Njáls Saga
O Conto das Nove Ervas
O Conto dos Nove Ramos de Woden
Hrafnagaldur Óðins
Origo Gentis Langobardorum
Os dois Encantamentos de Merseburg
Os Missionários Anglo-Saxões na Germânia de Willerbord
Os Poemas Rúnicos Anglo-Saxão, Islandês e Norueguês
Peri Didaxeon
Ragnars Saga Loðbrókar
Ragnarsdrápa de Bragi Boddason
Res Gestae Saxonicae de Widukind de Corvey
Risala de Ibn Fadlan
Runa:ABC-boken de Johannes Bureus
Sermo Lupi de Wulfstan
Skjöldunga Saga (fragmentos, pois o original se perdeu)

Sólarljóð
Solomon e Saturn
Sonatorrek
Sörla Þátrr
Styrbjarnar þátrr Svíakappa
Thietmari Merseburgensis Episcopi Chronicon
Vatnsdæla Saga
Vita Ansgari de Rimbert
Vita Columbani
Völga Þátrr
Völsunga Saga
Waltarius
Wessobrunner Gebet
Ynglingatal
Þiðreks Saga
Þórdrápa de Eilífr Goðrúnarson
Þulur
Æcerbot (MS Cotton Caligula)
Örvar-Odds Saga

As **Fontes Iconográficas** usadas foram:

Altars Romanos na Germânia (Hercules, Mercurius, Marte, Friagabi, Gabiae, etc...)
Amuletos Rúnicos (da Escandinávia, da Inglaterra, bastões rúnicos)
Artefatos da Idade do Bronze (Lurs, estatuetas, carro solar, pinturas Rupestres, etc...)
Artefatos Celtas (altares, colunas, estatueta, etc...)
Artefatos Vikings, Anglo-Saxões, etc... (fivelas, machado de Mammen, tesouro de Sutton Hoo, Franks Casket, tapete de Skog, broches, chapas de elmos, portal de Igreja, etc...)
Bracteates (da Escandinávia e Inglaterra)
Cruzes (das Ilhas Britânicas)
Estatuetas (Þórr, Óðinn, Freyr, etc...)
Guldgubber (da Escandinávia)
Hogbacks (da Inglaterra)
Manuscritos Medievais
Moedas Romanas e de York
Pingentes (Mjölnir e Valkyrjur)
Runestones e Estelas (da Suécia, Dinamarca, Götland, etc...)

Essa obra foi feita por Marcio Alessandro Moreira (Vitki Þórsgoði). Tentei manter-me fiel na hora de preservar os nomes originais contidos nas fontes. © 2009
E-mail: asatruar42@hotmail.com

Outros Poemas das Eddas traduzidos por mim são:

- 01-A Völuspá (Profecia da Vidente)
 - 02-A Völuspá inni skamma (A Völuspá Menor)
 - 03-O Alvíssmál (As Palavras de Alvíss)
 - 04-O Baldrs Draumar (Os Sonhos de Baldr)
 - 05-O Grímnismál (Os Dizeres de Grímnir)
 - 06-O Gylfaginning (O Engano de Gylfi)
 - 07-O Hárbarðsljóð (A Canção de Hárbarðr)
 - 08-O Hrafnagaldr Óðins (Canto do Corvo de Óðinn)
 - 09-O Hymiskviða (A Canção de Hymir)
 - 10-O Lokasenna (A Discórdia de Loki)
 - 11-O Skáldskaparmál 01-04 (Linguagem da Poesia)
 - 12-O Skírnismál (Os Dizeres de Skírnir)
 - 13-O Þrymskviða (A Canção de Þrymr)
 - 14-O Vafþrúðnismál (Os Dizeres de Vafþrúðnir)
-

Outros Poemas traduzidos por mim:

- 01-Die Merseburger Zaubersprüche (Os Encantos de Merseburg) c. séc.9/10
 - 02-O Poema Rúnico Anglo-Saxão c. séc.9/10
 - 03-O Poema Rúnico Islandês séc.15
 - 04-O Poema Rúnico Norueguês c. séc. 12/13
-

Sobre Arqueologia Nórdica de minha autoria:

- 01-Estatuetas de Þórr na Escandinávia
 - 02-Seria Þórr amarrando Fenrir no Elmo de Torslunda?
-

Sobre o Paganismo Nórdico:

- 01-Excerto do Texto de Adam de Bremen
 - 02-Ægishjalmr,o Elmo do Terror
 - 03-Þurisaz,Runa de Þórr?
-

“Eu dedico esse trabalho a todos os amantes da religião/mitologia germânica.Esses textos redigidos ou traduzidos por mim não são para ser comercializados ou para meios lucrativos.São apenas para uso doméstico e para estudo.

Eu sou Marcio Alessandro Moreira,nascido em 1978 e residente de Caçapava/São Paulo.A mais de 15 anos eu estudo a religião e mitologia nórdica por conta própria e a mais de 3 anos aceitei a fé do norte.Que Þórr e todos os Regin possam iluminar a todos.”



Atenciosamente:Marcio Alessandro Moreira (Vitki Þórsgoði).